

MASTER SYSTEM ► MEGA DRIVE ► GAME GEAR ► SEGA

# SUPERGAME



ANO 1 - Nº 3  
SETEMBRO DE 1991  
Cr\$ 1.000,00

**LANÇAMENTOS  
INCRÍVEIS DO DIA  
DA CRIANÇA!!**

BURNING FORCE, DYNAMITE DUKE,  
PHELIOS ...  
E MAIS: ASTERIX VEM AÍ!

**JOGOS DE AVENTURA!!!**  
A NOVA MONDIAL CHEGA AO BRASIL

**DICAS E  
MANHAS**

SIMPLESMENTE AS  
MELHORES DA PRACA!!

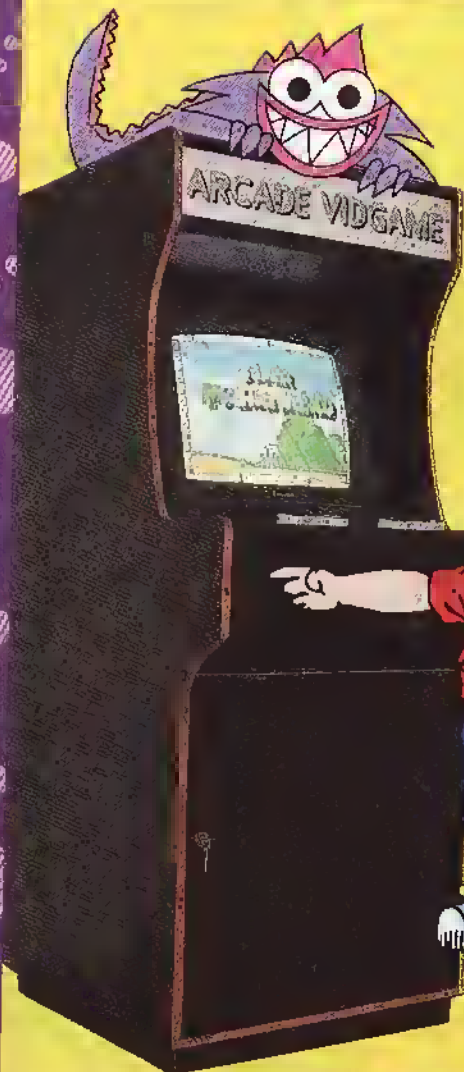
**ESPECIAL:**  
COMO ACABAR  
DOUBLE DRAGON!!

**PRÊMIOS QUE NÃO  
ACABAM MAIS!**  
VEJA SE VOCÊ GANHOU  
UM GAME GEAR!  
MAIS PRÊMIOS  
AINDA PARA VOCÊ!

**VIDEO GAME EM  
COMPACT DISC:**  
TUDO SOBRE O NOVISSIMO  
CD-ROM DA SEGA!!!

**GRÁTIS!**  
MAIS UM CARTAZ  
INACREDITÁVEL





# ARCADES NA VIDGAME ERA SÓ O QUE FALTAVA!

A VIDGAME é a locadora de games mais avançada do Brasil. Sempre atenta às novidades, a locadora conta agora com o que há de mais interessante em games: O ARCADE. Muito mais versátil do que um flipper, pois você tem a opção de trocar o console e o jogo, o ARCADE já se tornou um sucesso na VIDGAME.

Você pode adquirir o seu equipamento completo na própria VIDGAME: ARCADE - TV PANASONIC ESTÉREO 20" - CONSOLE. E ainda tem a opção de escolher entre o NEO GEO e o SUPER NES - a última geração em games.

Você não pode ficar para trás. Instale já um ARCADE em sua loja.

## NEO GEO

No NEO você joga com o maior cartucho que existe. Ele é quatro vezes maior que um cartucho comum, devido a enorme quantidade de memória que contém. O NEO GEO é um super console que funciona com um arranjo de 32 bits, e processa jogos de até 330 megabits. Ele é demais!



Ninja Combat • Nam 75 • Super Spy • Magician Lord

## SUPER NES

O SUPER NES (Super Famicom) é o mais recente lançamento nos E.U.A. Você joga com uma resolução gráfica de 512/488 e pode ter no vídeo 256 cores diferentes, num total de 32.768 cores.

O SUPER NES é super colorido.

Super promoção o seu preço de lançamento!

F Zero Race • Final Fight • Ultraman • Super Mario World  
• Gradius III • Big Run • Bombuzal • Actraiser



## GAME BOY

## OUTROS TÍTULOS

Pit Fighter • Spider Man • Sonic • Street Smart • Ka-Ge-Ki  
• Streets of Rage • Hockey • Onslaught • Lakers x Celtics



## GAME GEAR

## E MAIS...

- Compra e venda de cartuchos nacionais e importados.
- Assessoria ou Franchising para locadora de vídeos interessadas em games.
- Venda de cartuchos para todo o Brasil, via Sedex.
- Locação e venda de consoles e acessórios em geral.



ACEITAMOS  
CARTÕES DE CRÉDITO  
DINNERS, CREDITCARD E VISA

Rua Visc. de Pirajá, 411 sl. 202 - Ipanema - Tel.: (021) 287-0949/521-8497 - Fax: (021) 287-0949 - CEP 22410 - Rio de Janeiro - RJ



AINDA

CONTINUA  
NOSSO CHEFE

O CHEFE  
ESTÁ  
FELIZ  
MAS  
CONTINUA  
BATENDO  
A GENTE

AGORA  
ELE  
SÓ PENSA  
NA  
HADALY  
DOS  
QUADRINHOS!

E... CONTINUAM  
CHEGANDO  
CARTAS,  
DO PAÍS  
INTEIRO!!!

START

### MINHA GENTE,

AAARRRRGGHHH! Eu e toda a gangue de vagabundos da SG estamos ficando piradinhos de tanto jogar (se bem que alguns já o são faz tempo). Mas valeu. As dicas deste mês são ainda mais didáticas, as manhas, mais manhosas e os truques, mais truculentos. Nesta redação ninguém sai da frente da TV antes de terminar o jogo... Quem leu os primeiros dois números da SG vai perceber umas mudanças neste. Para melhor, é claro. Atendendo a seus pedidos, acrescentando uma seção de Dicas dos leitores (com muita coisa boa), outra de Classificados (de graça, ainda!), além de uma coluna do Dr. Ki Sab, um professor esquisito e barbudo com uma tese de mestrado (ainda não publicada) sobre o jovem Shinobi. O que você não souber, o doutor sabe. É só escrever. Tem, ainda, uma infinidade de outras coisas. Do tipo: CD-ROM, role playing (Aventura, na língua de Camões), os lançamentos mais quentes do mundo todo. E eu. Mês que vem tem mais.

O CHEFE

ELE  
TRANCOU  
O GAMEGEAR  
PRA GENTE  
NÃO JOGAR  
ESCONDIDO

JOGAR  
AQUI  
NA REDAÇÃO  
SÓ QUANDO  
O CHEFE  
DORME

ESCREVA!  
DENUNCIE!  
NOSSO  
CHEFE  
AOS  
GAMEMANÍACOS!



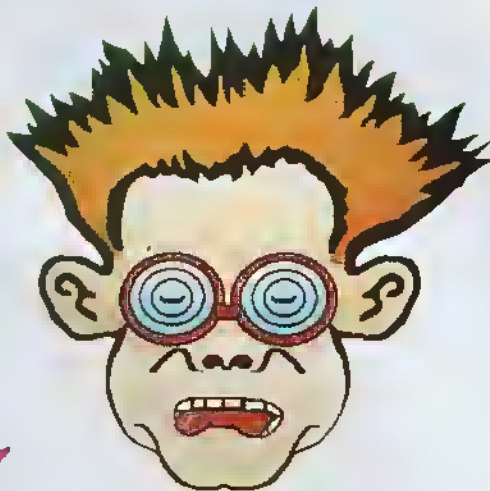
## CARTAS

## REVISTA SUPERGAME

Caixa Postal 9442  
São Paulo, SP  
CEP 01051  
Brasil

Caramba! Vocês escrevem mais que a gente Boa! Continuem Infinita. O Chefe parou de bater na gente e tá até pensando em vender tudo e se aposentar numa praia qualquer do sul da Bahia.

Escrevam mais! Vamos aposentar el grán jefe de la sabedoria não tão imensa. Ele merece!



Lemos todas as cartas até a última palavra (quase não deu tempo de terminar Toe Jam & Earl!). E vamos, responder a todas — dentro ou fora da SG. Muito boas.

E só pra vocês saberem, a SG se reserva o direito de resumir as cartas publicadas por motivos técnicos de edição (pra caber mais na página).

*Para selar use cola (a língua do chefe ficou gasta!).*

Pronto! Agora vocês não precisam mais ficar choramingando só porque não conseguiram arranjar cartas para a primeira edição, mas na segunda vão ter a minha. O el grán jefe de la sabedoria imensa vai deixar vocês "jogarem" videogames, podem ficar tranqüilos.

**Ivan Sergio Freire de Sousa Jr.**  
Brasília, DF

**Resposta da Redação:** CHORAMINGANDO! CHORAMINGANDO! Ninguém aqui tá choramingando, cara-pálida. E todo mundo da redação tá Tranqüilo, TRANQUÍLO, TRANQUÍLO, você me ouviu, T R A N Q Ü Í L O!!!

Ah, editor, eu sei que o pessoal tem que trabalhar, mas deixa os caras brincarem também...  
**Marcio Cleber Lelle Torres**  
Belém, PA

**RdC:** Eu deixo, deixo sim. Depois que eles valtarem da rua (tipo jornaleiros, locadoras, entrevistas, fotos), fizerem toda a redação da revista, escolherem todas as fotos, levarem pra preparação, revisão e composição etc., e se eu já estiver de saco cheio dos jogos, eu deixo, claro que deixo.

Estou enviando com esta uma edição bimestral do "Games Journal", um jornal que faço no

meu computador.

**Fernando Luiz Goulart**  
São Paulo, SP

**RdC:** Até que enfim um fanzine! E muito bem-felzinho, por sinal. Mas 300 paus por um jornalzinho de duas páginas P/B não tá meio carinho? Quem se interessar pode escrever para: R. Pedroso Alvarenga 104/42  
São Paulo, SP  
CEP 04531

Consegui fazer uma marca superior à que foi publicada em outra revista no jogo Super Hang On. Vocês aceltariam em vez de uma fotografia uma fita de vídeo como prova?  
**Fábio Souza Aupiti**  
Niterói, RJ

**RdC:** 1) O que é que você está fazendo lendo outra revista? 2) A gente não só acelta como agradece. Estamos precisando mesmo de umas fitas de vídeo na redação. Pode mandar ou-

**WONDER BROS**

VIDEO GAMES de 3", 4" e 5" gerações.  
Principais lançamentos SUPER FAMICON,  
CORE GRAFX, TURBO GRAFX "LASER",  
NEO GEO e aparelhos portáteis.  
Locações de cartuchos e filmes VHS.

**VENDAS DE CARTUCHOS E ACESSÓRIOS**  
**(011) 543-7242**

Al. dos Nhambiquaras, 1636 - Indianópolis  
(atrás do Shopping Ibirapuera)

# PROGRAME A SUA FANTASIA

**V**ocê e sua família têm agora o mais completo roteiro para a melhor diversão. No **Guia de Vídeo Infantil** da Nova Cultural, você vai encontrar 665 títulos de filmes e séries animados — com resumos, comentários e informações — e mais uma série de assuntos superinteressantes, apresentados em capítulos inéditos. Veja só:

- A História do Desenho Animado.
- A herança de Walt Disney e outros gênios do cinema.
- Os clássicos e os filmes dos principais personagens da TV.
- Filmes de Ficção Científica, Comédias, Séries de TV e muito mais produções, indicadas tanto para crianças quanto para adultos.
- E muito mais.

Maximizando o melhor divertimento para toda a sua família, o **Guia de Vídeo Infantil**. Mickey, Dumbo, Roger Rabbit, As Tartarugas Ninja, James Jones, A Turma da Mônica, Os Simpsons, Pernalonga e centenas de outros personagens incríveis estão prontos para serem vistos na sua telinha. E viver com eles as mais emocionantes aventuras.



J A N A S B A N C A S







**NOVA CULTURAL**  
Editorial Ltda

Diretor-gerente: Plácido Nicoletto

## SUPERGAME

Número 3 - Setembro de 1991

### REDAÇÃO

Diretor: Gabriel Manzano Filho  
Chefe de Arte: José Maria de Oliveira

### Colaboradores:

Produção Editorial: Matthew Shirts,  
MS Comunicações  
Textos: Márcia Maresti Lima,  
Lelivaldo Marques Filho  
Chefe de Arte: Américo Ietto Filho  
Assistentes de Arte: Paulo Sergio  
Agostinelli, Sonia Emilia de Oliveira  
Jogos: Roberto Carnicelli  
Fotografia: Fernando Sampaio  
Ilustrações: Dilvacy M. Santos

### COMERCIAL

Gerente: Monica M. B. Gomez Mitsui  
Publicidade: Paulo A. Prado  
(representante)

Assinaturas: tel. 212-9800

Diretor-responsável: Plácido Nicoletto

A revista Supergame é uma  
publicação mensal da  
Nova Cultural Editorial Ltda.  
Av. Brig. Faria Lima, 2000 - 3º andar  
CEP 01452 - São Paulo, Brasil

### Números Atrasados:

Dirija-se ao distribuidor da  
DINAP de sua região.  
Ou, por carta, à DINAP -  
Distribuidora Nacional  
de Publicações  
A/C Números Atrasados,  
Estrada Velha de Osasco, 132 -  
Jardim Teresa -  
CEP 05350, Osasco, SP.

Impressão: Divisão Gráfica da Editora Abril S/A  
Av. Otaviano Alves de Lima, 4.400 - São Paulo



### CARTAS

tras provas também: aceitamos  
fornos de microondas, máqui-  
nas de lavar roupas, Rolls Roy-  
ces e Paquitas.

Gostaria de saber se a revista  
Supergame pode ser adquiri-  
da por assinatura.

**Leandra Villela Cezimbra**  
Porto Alegre, RS

**RdC:** Não só pode como deve.  
O telefone é (011) 212-9800.

Ô chetia, não fica triste não,  
que mesmo sem você receber  
cartas na 1ª edição a revista  
SG foi um estouro de arrasar. Eu  
queria saber se mais para fren-  
te a SEGA vai inventar um  
adaptador para o Master  
System receber cartuchos de  
Mega? Qual é o número do  
Hotline da Tec Toy? E manda lo-  
go a segunda edição porque  
estou curioso para saber como  
é que Billie Joy e seus Sticks vão  
se sair na videodimensão.

**Maurício Rublo Bracarense**  
Junior  
Belo Horizonte, MG

**RdC:** Finalmente alguém que  
se preocupa com o meu esta-  
do emocional. Os vagabundos  
aqui na redação não tão nem  
aí. Deve ser falta de couro! É  
muito difícil imaginar um  
adaptador de Mega para Mas-  
ter. Dezesseis bits simplesmente  
não cabem num consote de oi-  
to — o Master não consegue  
processá-los. O número da  
Hotline é: (011) 260-9999. Como  
você pode ver, o nosso amigo  
Billie tá tendo que rebolar!

Sua revista é uma obra raríssi-  
ma no gênero, visto que nesse  
compêndio estão todas as di-  
cas de que um casal na falxa

dos 40 estava precisando; ha-  
ja vista que trata-se da mais útil  
até hoje publicada no padrão  
Sega (Mega Drive).

**Murilo Xavier de Andrade/Car-  
men Dolores Santos**  
Recife, PE

**RdC:** Vocês são as flores do lá-  
cio do meu jardim de leitores.

Gostaria de saber se existem  
dols tipos de GP Mônaco, por-  
que, no catálogo que vem jun-  
to com o Mega Drive, é apre-  
sentada uma tela desse jogo  
que não existe no normal.

**Alexandre Faja Galache**  
São Paulo, SP

**RdC:** Não, Alex (Kidd?), infeliz-  
mente só existe um GP Mônaco  
para Mega por enquanto. A Se-  
ga deve ter tirado a foto do ca-  
tálogo da tela da versão para  
Arcade. Mas vem aí outro GPM  
para CD-Rom!

Gostaria de parabenizar a re-  
vista SG pelas ótimas matérias  
e também por ser a única no  
Brasil especializada em siste-  
mas SEGA. Também gostaria de  
mandar um abraço para todo  
o pessoal da redação, inclusi-  
ve o Chefe!

**Walter Mazzel Junior**  
São Paulo, SP

**RdR:** Obrigada pelos abraços,  
mas vamos deixar o Chefe de  
fora, tá? Ele é um chatinho, no-  
jento, com mal hálito! Aarggh.  
Outro dia, ele jogou não só o  
jogo mas a própria TV aqui do  
quarto andar, só porque a gen-  
te tava fazendo um campeona-  
tinho interno de Lakers vs.  
Celtics! Pau nele!

**RdC:** (Esta redatorazinha não  
vai durar muito.)

**Resposta do Chefe (RdC)**  
**Resposta da Redação (RdR)**

**NESTE  
Nº**

## ROLE PLAYING GAMES

Embarque em aventuras que podem durar meses e exigir bastante da parte de seu corpo chamada CÉREBRO. 24



## ROLA LÁ FORA

Ê mole? Veja como um super-herói vira personagem de vídeo game. 30



## SUPERTÁTICAS

Novelas animadas especializadas para você. Muito, muito e muito. 8

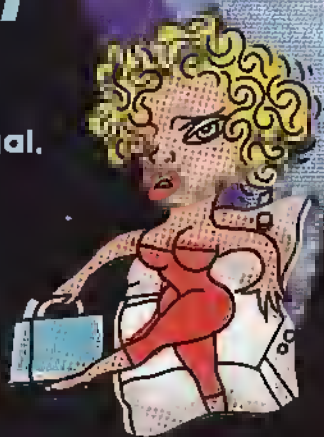
## ASTERIX

Superjogo pra você viajar no tempo e enfrentar exércitos romanos no ano 60 d.C. Confira. 36



## BILLIE JOY

O Dr. Shimega Baitz radicaliza e contra-ataca com robô sensual. Não Perca! 19



## E MAIS

CARTAS. O chete está mais calmo. 4  
SUPERTÁTICAS ESPECIAL. D. Dragon. 13  
PROMOÇÃO. Vencedores do 1º Sorteio. 15  
CD-ROM. O novo delírio japonês. 33  
DICAS DOS LEITORES. As escolhidas. 18  
PODIUM. Quem tá lá em cima. 39  
SAIU NOS STATES. Cada jogo! 40  
CAMPEONATO MUNDIAL. Tá rolando. 32  
HOTLINE. As + solicitadas. 46

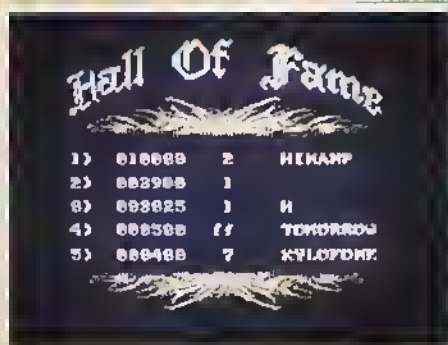




# SUPERTÁTICAS

AS DICAS MAIS PODEROSAS  
DA EQUIPE SUPERGAME

## MEGA DRIVE



Seleção  
de  
fase

### SWORD OF SOPAM

Pra isso você tem que jogar e colocar o seu nome entre os melhores Scores. Escreva então HINANP e aperte Start no controle 2.

**ADVERTÊNCIA:** qualquer truque que envolva o colocação ou retrirado de cartuchos com o torço ligdo pode danificar o seu console seriamente. Os riscos são por suo conto.

Seleção  
de  
fase

### E-SWAT

Quando a tela título aparecer retire o cartucho e recoloque-o sem desligar. Resete e aperte Start. No nível 1 segure o direcional à esquerda apertando ABC simultaneamente. Se aparecer um n.º, conseguiu.



Ganhe  
três  
vidas

### SHADOW DANCER

É o que acontece se na fase de Bonus você permanecer na extrema-esquerda atirando o mais rápido possível.

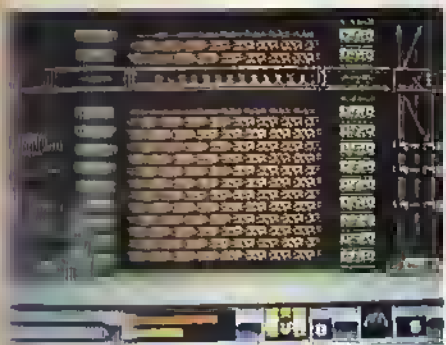




**Para  
dar um  
supercorte**

## **SUPERVOLLEY**

Cravada. Quando você for cortar a bola, aperte o direcional para o fundo da sua quadra, na horizontal, e aperte o botão AB. Avise o adversário pra sair de baixo.



**Acabe  
com  
Simbad**

## **BATMAN**

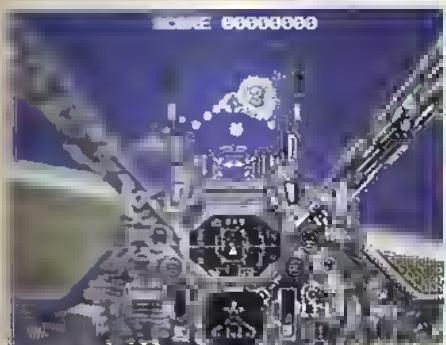
Fique a 4 dedos de um dos cantos da tela. Pule sobre ele e cala de modo que ele fique de costas. Ataque rápido antes que ele perceba sua presença.



**Para  
limpar  
a tela**

## **SPACE INVADERS 91**

Ataque 1º os invasores das laterais e os mais próximos de você, pra ganhar tempo. Cuidado, eles se movimentam de modo irregular. Melhor é acertar o disco voador que possa em cima da tela.



**Para  
se  
tornar  
invencível**

## **AIR DIVER**

Ligue o console e procure uma área sem inimigos. Aperte Start enquanto digita ABCBAABCBA; solte o Start e aperte de novo até o jogo começar. Dá certo.

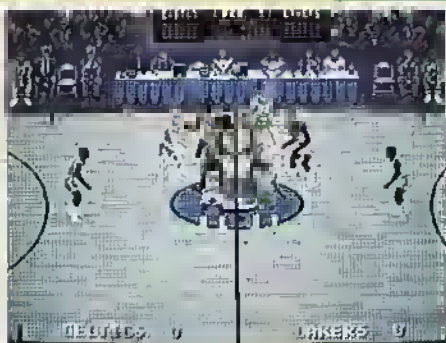


**Vidas  
extras:**

## **STRIDER**

1. Fase dos reatores, antes dos aviões, bem à esquerda. 2. Após a explosão do navio, bem à direita. 3. Após o 1º tronco, depois de avistar o dinossauro. Logo, bem à esquerda.

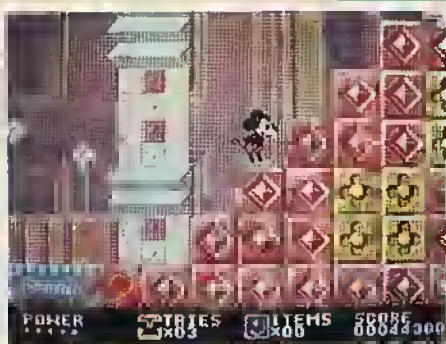




**Código  
secreto**

## NBA

Passwords do  
campeonato CZ2 QKT  
Boston vs. San Antonio  
Spurs. LLQ RJK LA Lakers  
vs. Chicago Bulls. GT2  
QQJ Detroit Piston vs. LA  
Lakers.



**Ganhe  
até  
10  
vidas**

## MICKEY

No 2-2, antes de sair, você  
vai ver uma caixa surpresa.  
Mole o palhoço, vá pra  
esquerda e pegue um soco  
com vidas e 1000 pontos.  
Volte e pare no ponto de  
interrogação. Repita até  
conseguir 10 vidas.

# MASTER SYSTEM

## DOUBLE DRAGON

Diminua o n.º de  
adversários se escondendo  
atrás das paredes; assim,  
alguns ficarão te  
esperando, enquanto você  
aniquila os outros.

**ESCONDE  
ESCONDE**



## BLACK BELT

Quando Gonta vier do seu  
encontro, pule sobre ele.  
Antes que ele tente  
novamente, pule em  
diagonal acertando-lhe a  
cabeça.

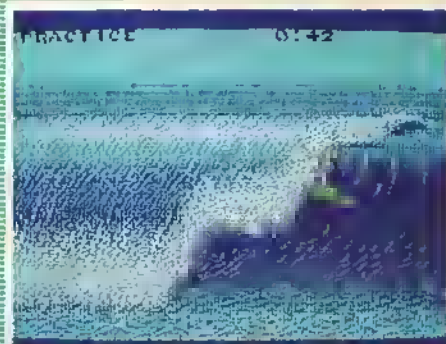
**O  
GORDÃO  
VAI  
DANÇAR**



## JOGOS DE VERÃO

Ficar no tubo é o que  
mais dá pontos. Para  
entubor comece  
zigzagueando  
para onde alcançar você.

**A  
ENTUBADA**

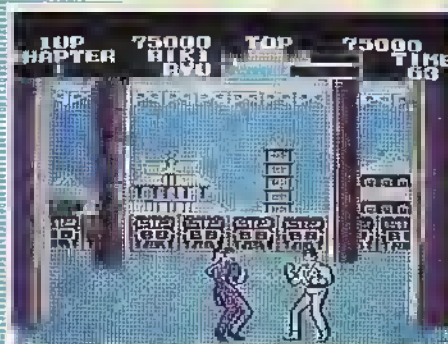




## BLACK BELT

Comece abaixada e chute-o cada vez que se aproximar. Pare quando ele começar a atacar e só continue quando a sequência acabar. Alterne voadaras e socas!

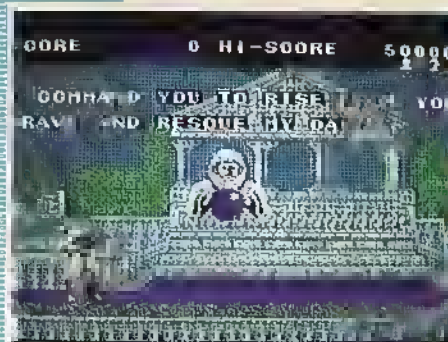
**MATE  
RIKI**



## ALTERED BEAST

Direcione para cima, vá para a diagonal esquerda e aperte as botões 1 e 2 simultaneamente.

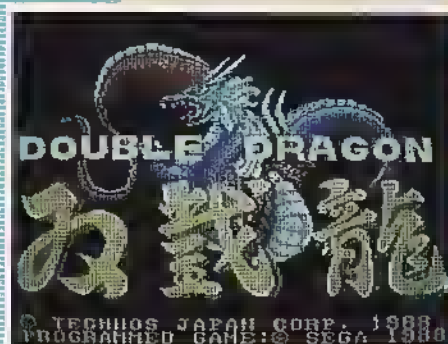
**MAIS  
VIDAS**



## DOUBLE DRAGON

Só aparecem mais adversárias quando você atravessa certas referências, como uma árvore ou uma porta. Limite seus espaços, que você entra em combate com menos adversárias.

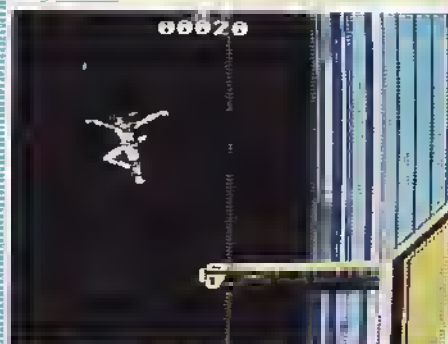
**SE  
LIGA**



## STRIDER

Na primeira fase, após matar a hamem musculosa, flique embaixo da plataforma, senão é foga.

**PRA  
NÃO  
DANÇAR**



## VIGILANTE

Deixe o chefe acertar você 1°. Depois ataque-a. Evita ter que ficar correndo atrás, mas só funciana se sua farça for maior que a dele.

**NO  
FERRO  
VELHO**





## SPACE HARRIER

Quando aparecer Game Over ↑↑↓↓←→←→  
↓↓↑↑↓↓↑↑. E não aperte os botões 1 e 2 até o jogo começar.

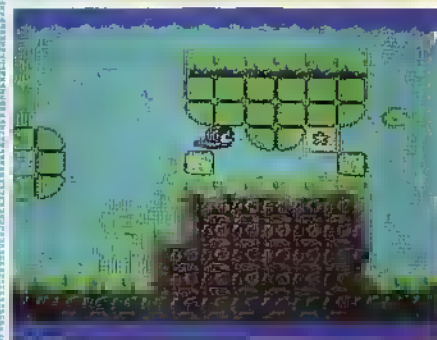
**CONTINUE**



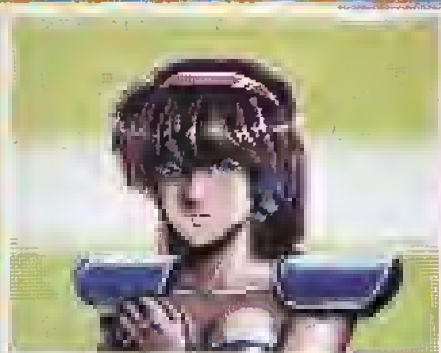
## ALEX KIDD IN A MIRACLE WORLD

Para conseguir o dor mais rápido e fugir de todos os obstáculos, aperte o botão número 1.

**NADANDO MAIS RÁPIDO**



## GAME GEAR



**Seleção de fase**

## PSYCHIC WORLD

Quando aparecer o tela título, aperte o botão direcional no diagonol superior esquerdo, mais os botões 1 e 2 simultaneamente.



**Seleção de fase**

## WONDER BOY

Quando aparecer o tela título do jogo, aperte o botão direcional para baixo e aperte o botão Start.



**Fuga esperta**

## G-LOC

Se você estiver sendo perseguido, dê um looping e, então, saia olhando atrás do seu inimigo.





## DOUBLE DRAGON



Estados com  
pelo  
Consultar

Em sua estréla no Master a  
Dr. Shimega Baltz botou para  
quebrar. É voadora pra lá e  
seco pra cá. Tuda para  
negatar a bela Maria dos  
Faméis Guerrelros Negros —

mais uma dessas gangues sem  
humor que vivem disseminando  
anarquia pelas telas da  
videodimensão.  
Siga as conselhos  
do Shimegã e tuda

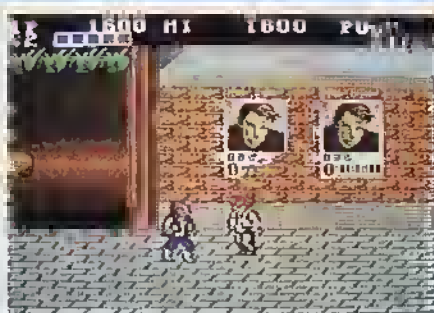
acabará bem, ainda mais  
porque ele ensina como pegar  
continue infinito! Mas quem for  
macha não vai precisar deste  
recurso vii e covarde (se bem  
que ninguém é de ferro).



Na 1ª fase do jogo a melhor  
dica é manter os inimigos  
ao lado direito da tela,  
evitando sempre ficar entre  
eles. O melhor golpe aqui é  
a voadora.



Se você estiver em combate  
na tela da porta do  
elevador, nunca atravesse  
da esquerda para a direita.  
Ao passar pela porta, mais  
um adversário aparece, e se  
você for adiante, fará  
aparecer mais um  
grandalhão, o que é  
desnecessário.



Pegue sempre as armas que  
estão no chão, as melhores  
são as que você pode  
arremessar. Em seguida  
pegue o chicote que  
mantém sempre o inimigo a  
boa distância. Por último, o  
taco de beisebol, que é um  
pouco demorado e se você  
não flver a manha, dança  
mesmo.



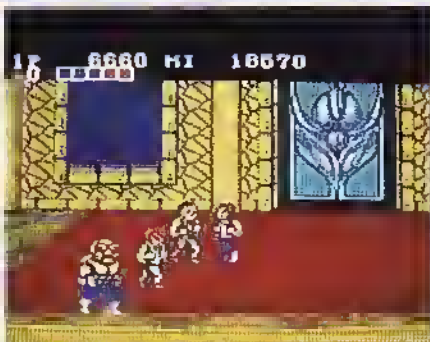
As melhores seqüências pra  
matar os chefes são: uma  
voadora e uma cabeçada  
no começo do jogo, e uma  
voadora e duas cabeçadas  
do meio para o fim do jogo.



As paredes e as diferenças de nível são ótimos lugares para se esconder e fazem com que certos adversários fiquem esperando por você.



Quando aparecer alguma coisa pra você pegar, preste atenção se a tela acompanha você, ou fica estática. No 1º caso, fique tranqüilo, pois você possui um largo espectro de movimentos e poderá recuperar sua arma facilmente. No 2º caso, opte por arremessar objetos do meio da tela.

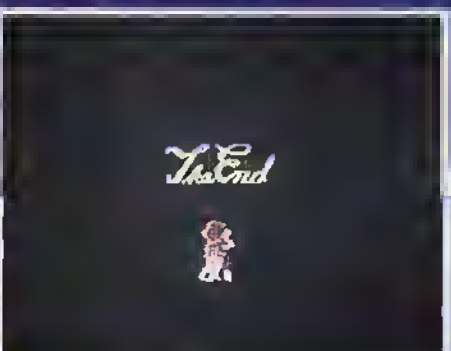
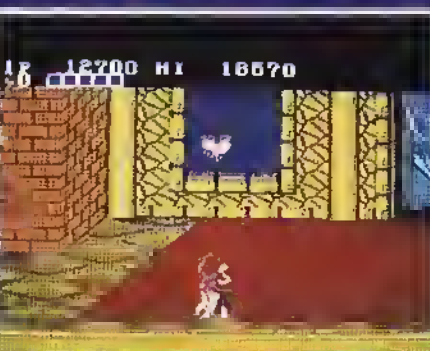


Na tela da ponte tente limpar a área empurrando os inimigos na água. Tome cuidado, o melhor golpe pra isso é a voadora, mas você também pode cair na água, o que é o fim.

Fique entre as duas portas, fazendo com que o adversário seja morto pela lança da estátua que está na porta. Da 2ª vez, faça-o passar por você e corra até o lado extremo-direito da tela. Seu inimigo, nove entre dez vezes, será atacado pelas estátuas.



Na 4ª fase, enquanto a tela estiver sem inimigos, dê mais ou menos cinquenta girafórlas. Isso fará com que você tenha continúes infinitos. Mesmo sendo sem graça, esta prática nos leva ao final do jogo.



**CUIDADO!!!** Alguns adversários negros já levantam socando. No início da 3ª fase, uma faca será arremessada contra você. No início da 4ª fase, três adversários virão ao seu encontro. Esconda-se atrás da parede.

The End



# AQUI ESTÃO OS 1.ºs GANHADORES DA PROMOÇÃO SUPERGAME/TEC TOY

**Você pode estar entre eles!**

**1.º Prêmio:**  
**1 Game Gear**

Jefferson Ferreira Moreno  
Americana - São Paulo

**2.º ao 4.º Prêmio:**  
**Master System**

Adilson Ap. Massagrande  
São J. Campos - São Paulo

Cão Marcos de Oliveira Real  
Niterói - Rio de Janeiro

Cristiano de Faria Cerqueira  
Belo Horizonte - Minas Gerais

**5.º ao 9.º Prêmio:**  
**Pistola Light Phaser**

Yūfū Mitiko Hayashida  
Itaquara - São Paulo

Leopoldo R. Martarelli  
Vila Olimpia - São Paulo

João Vieira dos Santos  
Occidental - Goiás

Marcel Ribeiro dos Santos  
Botafogo - Rio de Janeiro

Felipe Hörlle Ferreira  
Porto Alegre - Rio Grande do Sul

**10.º ao 12.º Prêmio:**  
**Óculos 3D**

Rodrigo Corrêa dos Santos Costa  
Copacabana - Rio de Janeiro

Valéria Nunes da Silva  
Americana - São Paulo

Daniel Luciano Dreveh  
Canoinhas - Santa Catarina

**13.º ao 22.º Prêmio:**  
**Cartucho com Games Sega/Tec Toy**

Bruno Carneiro  
Juiz de Fora - Minas Gerais

Matheus Fraga de Jesus  
Itabira - Minas Gerais

Emerson E. Fugita  
São Bernardo do Campo - São Paulo

João Tabata  
Aracaju - Sergipe

Ricardo Lucas Pires  
Assis - São Paulo

Matheus Possamai de Conto  
Campo Bom - Rio Grande do Sul

Rosângela da Silva  
Itajaí - Santa Catarina

Daniel Targino da Silva  
Vila Matilde - São Paulo

Marilena F. da Silva Silvestre  
Amparo - São Paulo

Leandro Santos Verçoza  
Porto Alegre - Rio Grande do Sul

**AINDA DÁ TEMPO DE GANHAR MUITOS PRÊMIOS!**

**E LEMBRE-SE:**

Mesmo que você já tenha sido sorteado, ainda continua na briga. No final da promoção, vamos escolher a desenha que vai ganhar uma TV ESTÉREO COM TELA GIGANTE. Ainda dá tempo de enviar um montão de cartas. Se ligue no regulamenta e participe!

A promoção  
continua rolando  
e você ainda pode  
participar. Quanto  
mais cartas você  
mandar, mais  
chances tem  
de ganhar!



# PROMOÇÃO

## SUPERGAME

## TEC TOY

# PROCURA-SE O SUPERGAMER

*Os maiores prêmios já sorteados para os videomaníacos!  
Um concurso e três sorteios para você concorrer muitas vezes!*

Para participar dessa sensacional promoção da Supergame e da Tec Toy, você tem duas opções: a primeira é simplesmente responder corretamente às 4 perguntas que estão nesta edição, colocar as respostas num envelope e

enviá-las até 10 de setembro para Supergame. Envie quantas cartas quiser. Assim você já estará concorrendo aos sorteios.

E veja só os prêmios que você pode ganhar, se responder certo e for sorteado:

**1º PRÊMIO: 1 Game Gear**



**2º AO 4º PRÊMIO: 3 Master System**



**5º AO 9º PRÊMIO:  
5 pistolas Light Phaser**



**10º AO 12º PRÊMIO:  
3 óculos 3D**

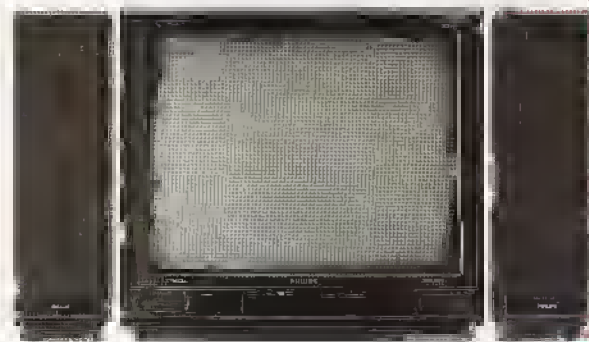


**13º AO 22º PRÊMIO:  
10 Cartuchas com  
Gomes Segal/Tec Toy**



# E SE VOCÊ TEM CRIATIVIDADE, PODE GANHAR UMA TV ESTÉREO, COM TELA GIGANTE!

Sua segunda opção para participar é criar o Supegamer. Além de responder às 4 perguntas, você precisa desenhar numa folha de papel sulfite o personagem que criou, que tenha — na sua opinião — a "cara" da Supergame. Pode ser qualquer personagem que lhe venha à cabeça. Desde que ele tenha originalidade e criatividade, seu desenho estará concorrendo. É necessário também que você descreva a personalidade, ou seja, o "jeitão" do seu personagem. Bastam 3 ou 4 linhas. Aí, além de concorrer ao sorteio dos prêmios que você já viu, sua carta estará na briga para ganhar o grande prêmio que virá no final da promoção. Veja só:



Este sensacional TV Philips de 28 polegadas de tela e com som estéreo, para tornar os seus games ainda mais emocionantes!

## AQUI ESTÃO AS PERGUNTAS!

*Quanto mais cartas você mandar, mais chances tem de ganhar!  
Não deixe de ler o regulamento inteiro.*

**1** Qual é o mais recente lançamento em cartucho para o Master System que precisa uso das pistolas Light Phaser?

- a. Gangster Town
- b. Wanted
- c. Operation Wolf

**2** Quais os jogos em 3D do Master System, que podem ser jogados na versão 2D?

- a. Zaxxon e Out Run
- b. Missile Defense e Blade Eagle
- c. Maze Hunter e Space Harrier

**3** Qual destes jogos do Mega Drive é considerado um jogo de inteligência?

- a. Shapes and Columns
- b. Trinxton
- c. Super Monaco GP

**4** Qual é o jogo que vem na memória do Master System II?

- a. Alex Kidd in High Tech World
- b. Alex Kidd in Shinobi World
- c. Alex Kidd in Miracle World

## REGULAMENTO DO CONCURSO E DOS SORTEIOS

A promoção continua rolando. Participe!

1 - Esta promoção é aberta a qualquer pessoa residente no território nacional, com exceção dos funcionários da Nova Cultural Editorial Ltda. e da Tec Toy Indústria de Brinquedos Ltda., bem como seus parentes diretos.

2 - Cada participante pode enviar quantas cartas quiser. Todas as cartas que forem participar do Concurso do Supegamer devem conter as 4 respostas corretas e uma folha de papel sulfite com o desenho e a descrição do personagem.

3 - As cartas recebidas com desenhos e respostas participarão tanto dos sorteios correspondentes à fase em andamento como do concurso.

4 - Todas as cartas devem ser enviadas para a Nova Cultural Editorial Ltda., mencionando no envelope "Concurso Procura-se o Supegamer" Caixa Postal 9442, CEP 01051 — São Paulo — SP. O nome, endereço, telefone, C/C e RG de cada participante devem constar da carta e serem bem legíveis.

5 - Serão realizados 3 sorteios, a partir da data de cada uma das 3 primeiras edições da revista Supergame. Para a participação em cada um dos sorteios serão consideradas válidas as cartas com respostas corretas e que obedeçam às seguintes datas limites para postagem:

1º sorteio (19/08) — carimbo do Correio até 13/8.

2º sorteio (16/09) — carimbo do Correio até 10/9.

3º sorteio (21/10) — carimbo do Correio até 15/10.

6 - Para o Concurso de Desenhos serão consideradas todas as cartas com respostas corretas, com data carimbada do Correio até dia 15/10/91.

7 - O julgamento do melhor desenho será feito na sede da Nova Cultural Editorial Ltda., à Av. Brig. Faria Lima, 2000 — 4º andar, no dia 21/10/91 até as 18 horas.

8 - A escolha do melhor desenho e descrição do "Supegamer" será feita por uma comissão julgadora, nomeada pela Redação de Supergame e que terá decisão soberana e irrevogável, e selecionará o melhor trabalho de acordo com a originalidade e criatividade.

9 - Todos os desenhos recebidos passarão a pertencer à empresa, que se reserva o direito de fazer deles o uso que lhe convier.

10 - As cartas recebidas que não corresponderem às condições básicas do concurso ou dos sorteios serão imediatamente invalidadas.

11 - A entrega dos prêmios será feita na sede da Nova Cultural Editorial Ltda. ou nos distribuidores da empresa nas cidades de residência dos vencedores.



# MANHAS DA MOÇADA



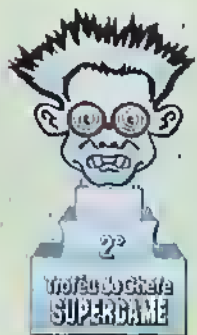
**1º - OURO**

**FLÁVIO  
AUGUSTO  
T. IRYODA**

Taguatinga Norte, DF

## **E-SWAT (Mega)**

Para matar o primeiro chefe, coloque o botão direcional para cima e pule, fique pairando e use a arma RL.



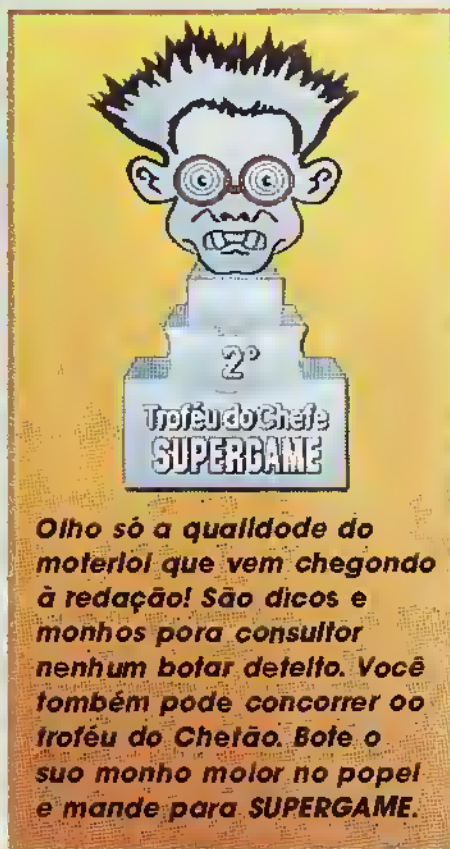
**2º - PRATA**

**RODRIGO  
GARCIA  
TEYAMA**

Belo Horizonte, MG

## **MOONWALKER (Master)**

No 3º estágio para achar as crianças e os bonecos, Michael precisa olhar atrás das montas e tumbas. Fase 3-3. Crianças escondidas: 8, bonecos: 2. Nível 1 sentido → crianças: segunda tumba. Nível 2 sentido ← crianças: primeira e quinta tumbas. Bonecos: se-



*Olho só a qualidade do moterlô que vem chegando à redação! São dicos e monhos para consultar nenhum botar de telto. Você tombem pode concorrer ao troféu do Chefão. Bote o suo monho molar no popel e mande para SUPERGAME.*

gunda e quarta tumbas. Nível 3 sentido → crianças: terceira e quarta tumbas. Nível 4 sentido ← crianças: primeira e terceira montas.



**3º - BRONZE**

**PAULO  
ROBERTO N.  
DE OLIVEIRA**

Juiz de Fora, MG

## **OUT RUN (Master)**

Para escutar as 3 músicas do jogo aperte o botão 1 e quando aparecer o rádio: → ← ↓ ↑

## **OUTRAS DICAS QUENTES!**

### **BLACK BELT (Master)**

Para conseguir vida eterna: quando aparecer uma tela preta, aperte Reset. O jogo recomeçará, e você terá vida eterna.

### **THE REVENGE OF SHINOBI (Mega)**

Para vencer o primeiro inimigo, suba no canto esquerdo da tela, pule com cambalhota e nesse momento dispare Shurikens.

**Rotoel Dutra dos Santos,**  
Porto Alegre, RS

### **FORGOTTEN WORLDS (Mega)**

Para continuar: aperte botões A, B, C e Start simultaneamente após morrer. Faça isso rápido.

**Eduardo Moto Hoppe,**  
Porto Alegre, RS

### **JAMES BUSTER DOUGLAS (Mega)**

Sound test: na tela em que aparece a seleção de "1 player", "2 players", aperte A no controle 2.

**Mauro F. Albano,**  
São Paulo, SP

### **WONDER BOY (Master)**

Quando a morte o pegar, corra em disparada pegando frutas.

**Eduardo Maurício Villor Pitalugo,**  
Sorocaba, SP

### **THUNDER FORCE II (Mega)**

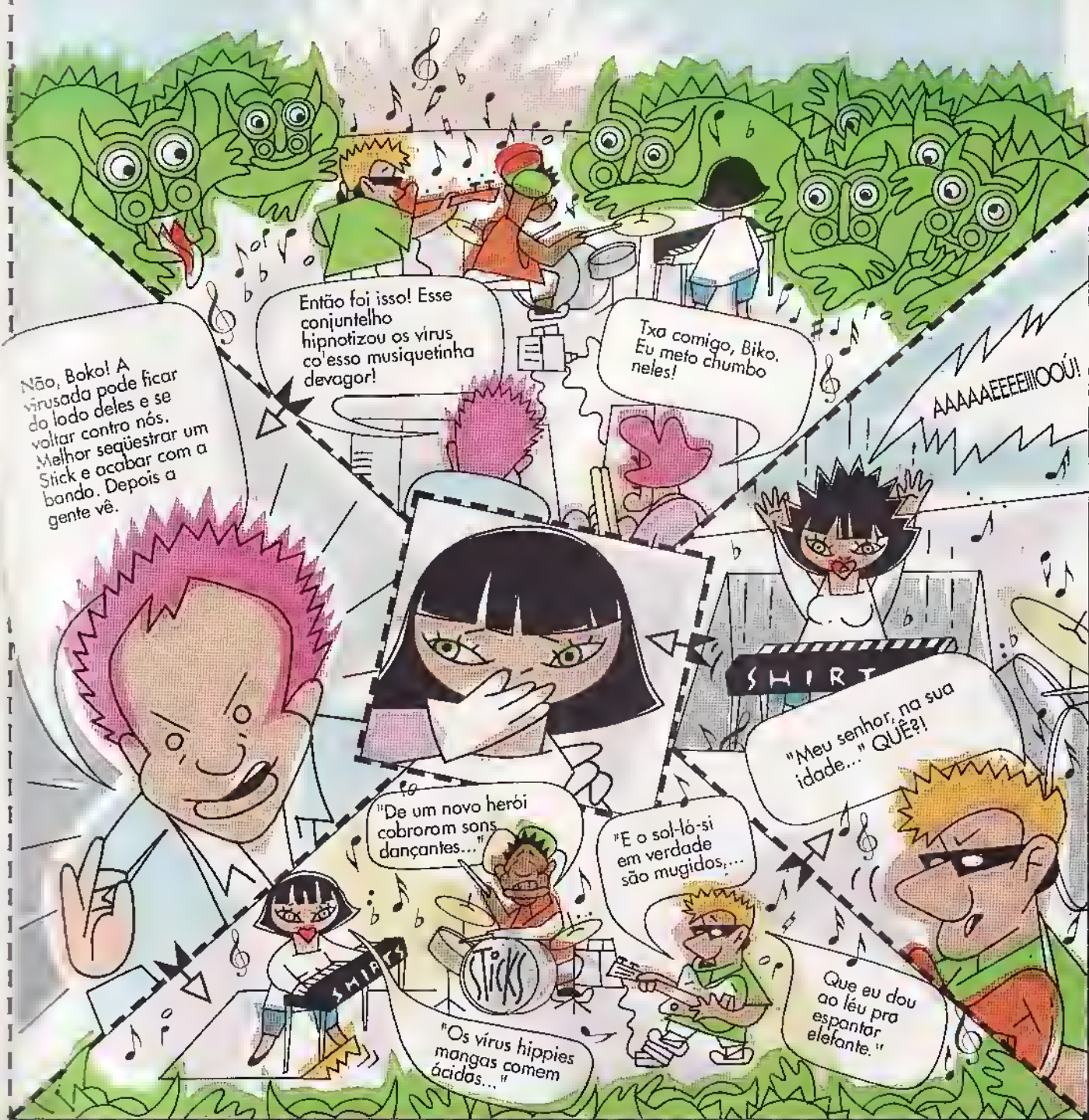
Para localizar a tela de opções, aperte os botões: diagonal inferior esquerda, A, B, C e Start.

**Ricardo Chomié,**  
Belém, PA

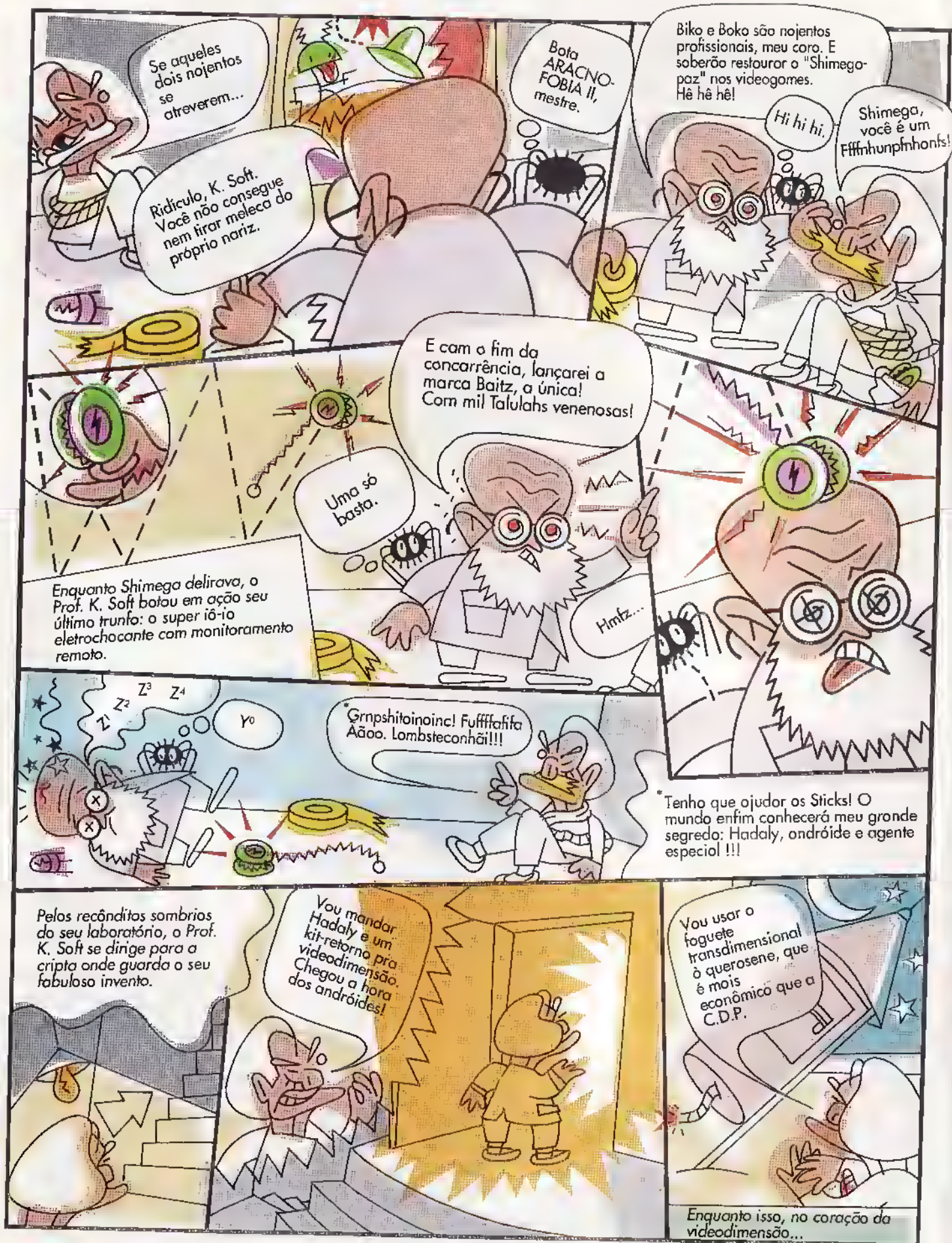


# Billie Joy & Sticks X Dr. Shimega Baitz

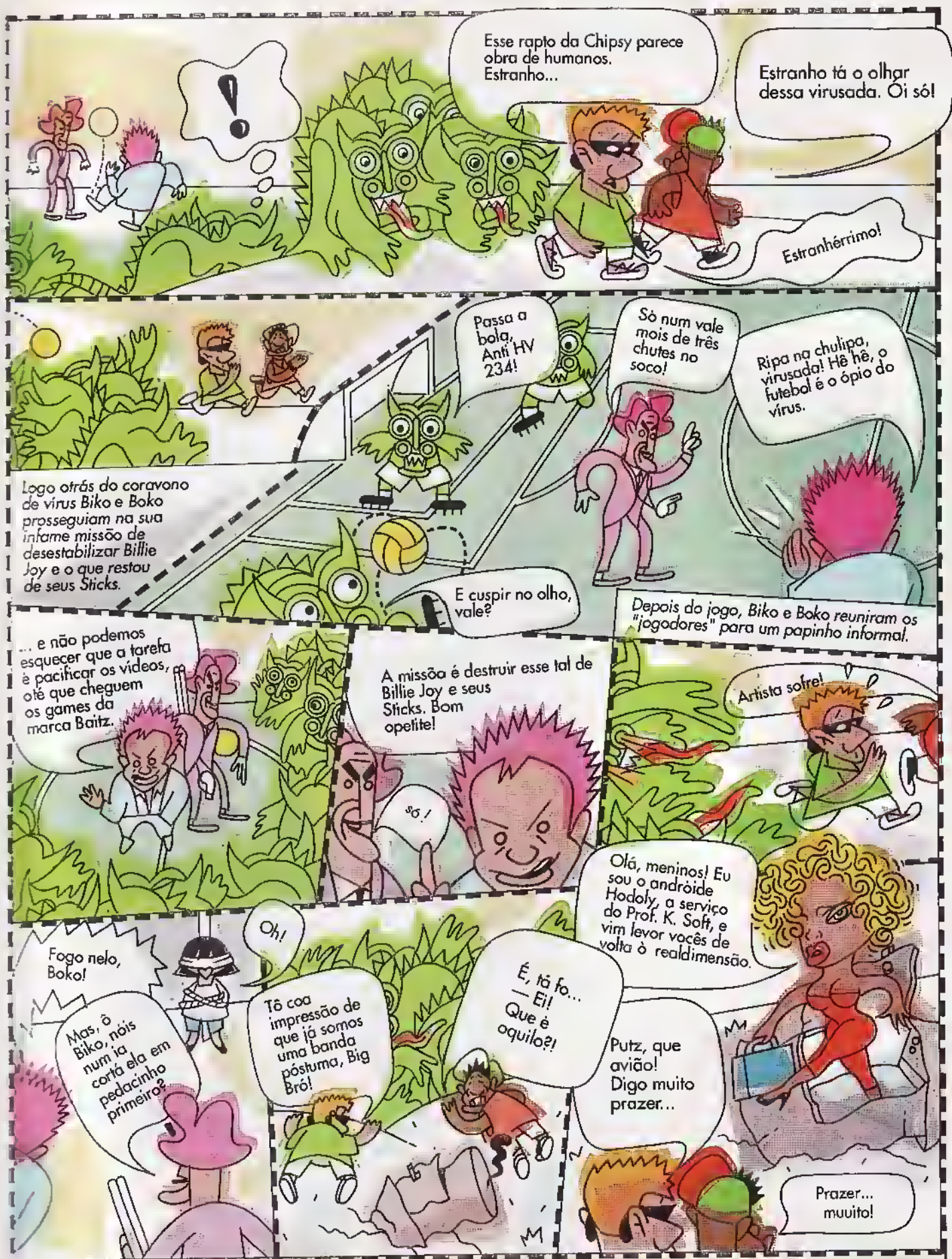
Éra você que chegou agora: Billie Joy, Chipsy e Big Bró são músicos e gamemaniacas. Eles têm um inimigo que nem conhecem ainda, a Dr. Shimega Baitz, que inventou um tol de virus pacifisto introduzido na videodimensão pra fazer as games perderem a graça. Pra resumir, as videogames ficaram chatas, sem combates, fáceis demais, amigos e inimigos de braços dados, aquela frescura. O objetivo de Shimega é acabar com a concorrência e dominar a mercado com sua malévola marca Baitz, onde a vilã é que tem de chacinar os mocinhas. Mas aí a Professor K. Soft, cientista e amiga de Billie, enviou a tria para a videodimensão através da Câmera de Digitalização Pessoal. Lá eles encontraram os "tais" virus, que pra sorte e surpresa deles, eram fãs da Billie Joy e seus Sticks. A música pacificou os pacifistas e as videogames voltaram a ser o que eram: um barato emocionante. Mas Shimega contra-ataca, subjugando K. Soft e mandando seus perigosos capangas, Bika e Boka, à videodimensão via C.D.P.. Quando Bika e Boka chegam lá, nossos heróis já estão de saco cheio de tocar pros virus, inventando as músicas na hora, algumas até parecidas com hinas de países exóticos.











Que é isso? A Chipsy naquela enrascada e Billie Joy e Big Brô entrando numas com a agente Hadaly? Tô com a impressão que a próxima capítulo não vai ser recomendável pra menares... Até lá!



SEGA  
PORTABLE  
VIDEO  
SYSTEM

GAME  
GEAR

POWER



SEGA

imagem simulada do próprio jogo





**Responda depressa:  
qual é o único videogame  
portátil que tem 4096 cores,  
joga os maiores sucessos  
do Mega Drive e do  
Master System e funciona  
até no escuro?**

cartuchos vendidos separadamente

**Resposta rápida: Game Gear.**

Game Gear está aqui,

com a sua famosa tela de

cristal líquida, cores sensacionais e

definição de imagem surpreendente. Game Gear

não tem limites: funciona até na escura, tem cabos

adaptados para tomada comum\* e para isqueiro

de automável\* e pode ser ligada a outra Game

Gear\*, para aumentar ainda mais a emoção.

\*acessórios opcionais



Game Gear só podia ser coisa  
da Tec Toy.

  
**GAME  
GEAR**



# OS QUEBRA-CABEÇAS DOS AVENTUREIROS

**A ONDA MUNDIAL DE ROLE PLAYING GAMES  
ESTOURA NA NOSSA PRAIA**

**N**em demorou: a mais nova onda que sacode os consoles japoneses e norte-americanos já está na tua praia. Lá eles são chamados de Role Playing Games (RPG). AQUI respondem pelo nome de jogos de aventura.

Nesse tipo de game você é o condutor de uma epopéia que reúne atrações de vários tipos. Vencer exige trieza para matar, cérebro para raciocinar e reflexos para fugir (leia o box sobre as modalidades de jogos).

A encenação pode se passar na atmosfera mágica da Idade Média, no frio de uma galáxia esquecida, ou nas sombras de uma trama "noir". Não importa. O que conta é que você vai ter que usar tudo o que aprendeu nos outros games para conseguir sair de um RPG.

Sem brincadeira, eles vão te prender por dias ou até meses! Dúvida? Fique sabendo que um corretor desavisado da Bolsa de Nova York comprou um desses e deixou de trabalhar por um mês. Só voltou quando decifrou a charada daquele "Inofensivo joguinho". Dá pra chamar isso de vício, ou não?

Os RPGs sempre têm um enigma, um nó fundamental a ser resolvido. Mais do que em qualquer outro jogo, você age assumindo o papel de um personagem. Príncipe ou herói das estrelas, isso vai te trazer vantagem bem como limitações.

O problema é teu. As pistas estão









## AS DIFERENTES CATEGORIAS DE JOGOS

TIPO	O QUE FAZ O JOGADOR	EXEMPLOS DE JOGOS
<b>AVENTURA</b>	Acumula informações dentro de um contexto (enredo) geral através da interação com o ambiente e outros personagens. Demora.	Sword of Vermillion, Faery Tales, Might and Magic, Phantasy Star.
<b>ESTRATÉGIA</b>	Fornece informações ao console e as monitora para atingir um objetivo predeterminado. A ação é controlada pelo console.	Populous, Herzog, Zwei.
<b>AÇÃO</b>	Luta contra inimigos diversos. Avança-se no sentido horizontal da tela (da esquerda para a direita e vice-versa). O jogador controla ativamente seu herói.	Shinobi, Batman, Alex Kidd, Castle of Illusion.
<b>TIRO</b>	Abate inimigos com disparos. A ação se desenvolve vertical ou frontalmente.	Hell Fire, Truxton, Space Invaders, Astro Warrior.
<b>DIREÇÃO</b>	Controla a direção de um veículo.	GP Monaco, Grand Prix RC, Out Run, Hang On.
<b>ESPORTE</b>	Movimenta um atleta ou time contra outro(s).	Superfutebol, Hóquei, James Buster Douglas, Knockout Boxing.
<b>HÍBRIDOS</b>	O jogador é obrigado a enfrentar dois ou mais tipos de jogos.	Star Control (estratégia com tiro), Choplifter (tiro e ação).

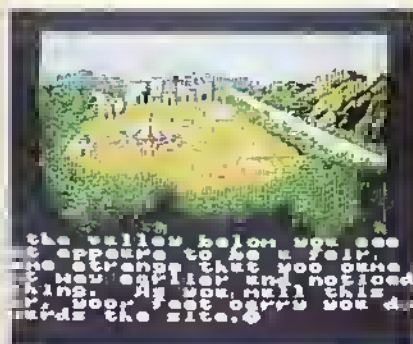
espalhadas por vários ambientes. Você vai de uma tela para outra em busca de informações ou armas, percebe que a dica estava na anterior, volta, passa para a próxima, luta com monstros e gra-

va o jogo para continuar no dia seguinte.

Uma coisa aumenta muito o sabor da história: não existe uma estratégia única para se chegar ao objetivo de um jogo de aventura.

É bom conhecer todas as rotas possíveis, pois dependendo da escolha a saída pode surgir mais rápido, ou não.

Além disso, ao longo do caminho você interage com os perso-



## ULTIMA IV

Você foi escolhido para livrar Britânia do mal de uma vez por todas. O amuleto que lhe foi enviado é "Ankh", símbolo da Vida e da Ressurreição. Somente quem o possui pode se lançar na Missão de Avatar.

Seu objetivo é simples: conquistar O Abismo e ler o Código da Sabedoria Imensa.

A perseguição deste objetivo provavelmente será a tarefa mais difícil que você empreenderá em toda a sua vida.

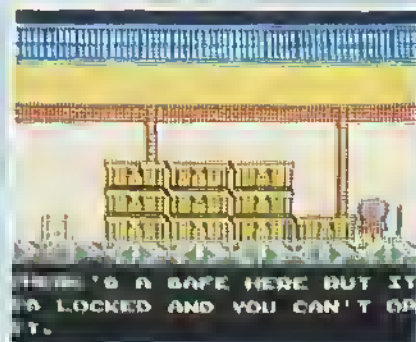
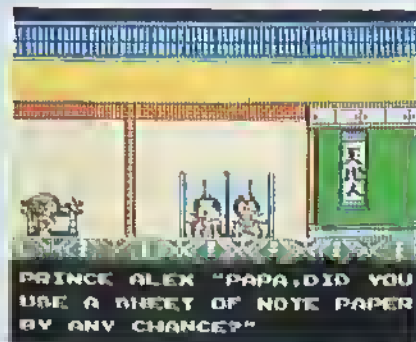
### FICHA TÉCNICA

Jogo: *Ultima IV*

Console: *Master System*

Nº de jogadores: *1*





## ALEX KIDD IN HIGH-TECH WORLD

Alex Kidd, apelidado de herói, almotadinho, ou garotinho orelhudo é também o príncipe herdeiro do planeta Redaction.

Ele tem um bom e velho amigo, Paul, quase sempre bem safado.

Os dois estão a fim de conhecer um novo e fantástico fliperama (High-Tech World) que fica logo depois da floresta, fora da

cidade. Paul lhe falou alguma coisa a respeito de um mapa com todas as indicações de como chegar lá. Infelizmente o mapa foi rasgado em oito pedaços, escondidos em diferentes locais da cidade.

Advinhe quem fez isso? Paul.

Alex deve encontrar os pedaços do mapa, atravessar a floresta, encontrar um passe de

viagens e atravessar a cidade até os fliperamas, antes que fechem às 17:00h. Já são 9:00h.

### FICHA TÉCNICA

Jogo: Alex Kidd in

High-Tech World

Nº de jogadores: 1

viagens que aparecem na tela (faz perguntas, dá porrada etc.)

É muito frequente uma valiosa indicação ser passada por um bôco qualquer, ou estar escondida num canto que normalmente ninguém daria a menor bola.

Antes de se colocar frente a frente com o desafio, não dá para imaginar quão complicado pode ser descobrir como salvar o mun-

do do demônio, onde estão os anéis de um rei ou quem matou uma secretária.

Para se ter uma idéia do tamanho das tramas, lembre que os fabricantes publicam pequenos livros com toques para te ajudar a sair do atoleiro. Essas brochuras chegam a ser maiores que as instruções que acompanham os cartuchos. Não resolvem o jogo, mas

evitam uma cacetada de problemas...

O Know-how para escrever esse tipo de jogo já era dominado pelos programadores há algum tempo. Talvez você tenha até topado com um desses games de aventura em versão para computadores do tipo PC (um dos mais famosos é o Leisureisure).

A novidade é que agora os téc-

INAUGURAÇÃO DA LOJA

**EMAP BOYS**

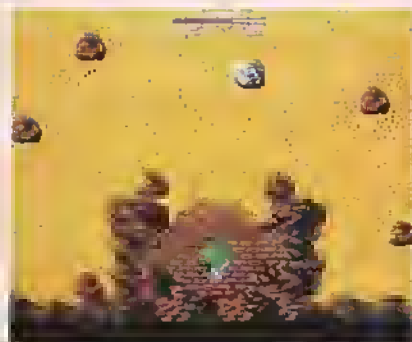
Av. Nhamiquaras, 1657 - Loja 5  
Tel.: 581 5879

LOCAÇÃO  
EXCLUSIVA  
DE GAMES

**Nintendo  
Mega Drive  
Phanton  
Dynavision**

180 TÍTULOS





## GOLVELLIUS

Cuidado! Você está prestes a entrar em um mundo dominado pelos demônios. em Golvellius, eles tomaram conta de quase tudo: do vale da Bgua e da vida das criaturas da terra, água e ar. Sobrou muito pouco espaço

para tuas manobras. É vencer ou vencer. Fora que o ambiente não será dos mais amistosos. Cemitérios, cavernas e desertos estarão pelo caminho.

Vão ser muitas telas, muitas fases que trazem não só

mistérios Impensáveis, mas também dificuldades crescentes. Boa sorte.

### FICHA TÉCNICA

Jogo: *Golvellius*

Console: *Master System*

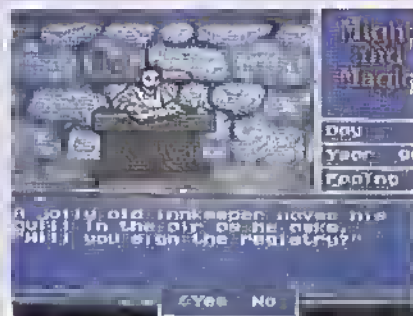
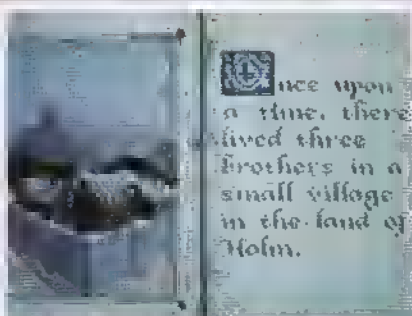
Nº de jogadores: 1

nicos conseguiram entiar a sofisticação desses jogos na goela daqueles cartuchos tão conhecidos de nós todos. Um dos primeiros, lançado há uns quatro anos nos EUA, foi Phantasy Star para Master

System e Genesis (Mega Drive). Logo se tornou um jogo "cult", inspirando uma legião de fanáticos e mais duas versões: Phantasy Star II e III, estes para Mega Drive apenas. Na mesma época, saía Sword

of Vermillion, consagrando os Role Playing Games de uma vez entre os americanos.

Fora os fanáticos com fácil acesso a cartuchos estrangeiros, no Brasil a história é diferente. A onda



## MIGHT & MAGIC

No Might & Magic você vai partir com um objetivo nebuloso. De cara, você é convocado a reunir um grupo de heróis para guiá-los através de algumas aventuras. Essas experiências vão torná-los mais sábios e fortes — requisitos indispensáveis para a solução do enigma fundamental.

O aspecto mais original deste

jogo é que você inventa seus próprios personagens. De cara, você combina sete características diferentes, salientando umas e diminuindo a importância de outras. São: força, inteligência, personalidade, resistência, velocidade, precisão e sorte. A escolha da classe social vai alterar sutilmente as características escolhidas.

Existem oito: cavaleiro, padre, etc. Sexo e "raça" (duende, trago, anão, etc.) ainda fazem parte deste coquetel curioso.

Um superlançamento americano da Electronic Arts.

Console:

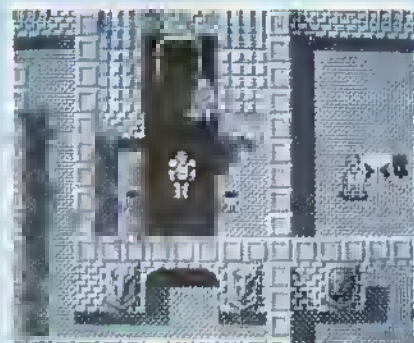
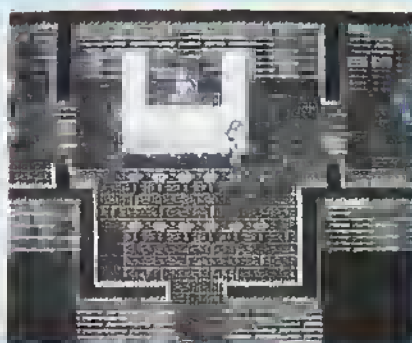
### FICHA TÉCNICA

Jogo: *Might & Magic*

Console: *Mega Drive*

Nº de jogadores: 1





## SWORD OF VERMILLION

Tsarkon, o demoníaco rei de Cartahena, invadiu Excalabria — nosso próspero reino. Até então, nossa gente pacífica vivia muito bem, trabalhando os campos férteis que nos circundam.

O rei Erk percebeu que não poderia conter as hordas alucinadas que abordavam seu castelo. Só lhe restou ordenar que Blade — o cavaleiro mais intrépido de Excalabria — fugisse, le-

vando o pequeno príncipe para um lugar seguro.

Blade partiu. Após uma longa jornada, se instalou em Wyclit. Nessa longínqua vila o príncipe cresceu sem saber de sua herança real. Com o passar do tempo, foi se tornando um forte e habilidoso guerreiro.

Hoje, 18 anos depois, Blade está às portas da morte. Antes do último suspiro, chama seu filho

adoado e lhe conta toda a verdade. Pede que ele parta imediatamente em busca de Tsarkon, para vingar a morte do rei e desmantelar o Império das trevas.

### FICHA TÉCNICA

**Jogo:** *Sword of Vermillion*

**Console:** *Mega Drive*

**Nº de jogadores:** 1

está quebrando na nossa praia tudo de uma vez.

Até agora não existia nenhum jogo de aventura para Master ou Mega no mercado nacional. Certo de que esta onda pega, a Tec

Toy está lançando seis jogos de aventura de uma só vez para System: Lord of the Sword, Golvelius, Ultima IV, Danan, Alex Kidd In High-Tech Word, além de Phantasy Star. É um bom começo.

Faltam agora jogos de aventura para Mega. Os estrangeiros podem ser encontrados nas melhores locadoras. Mas como demoram muito terminar, alugá-los acaba saindo muito caro.



## LORD OF THE SWORD

Quatro criaturas maléficas assassinaram o rei e sua família no reino de Baljinya. O espírito de seu líder ressuscitado tomará posse da coroa, e o reino sofrerá nas trevas até o fim dos tempos.

O conselho de anciãos determinou que um novo rei deverá ser empossado.

Decidiram que ocupará o trono aquele que cumprir três tarefas: 1) achar a árvore de Marlil; 2) vencer Goblin de Ba-

lala Valley e 3) destruir o ídolo de pedra.

### FICHA TÉCNICA

**Jogo:** *Lord of the Sword*

**Console:** *Master System*

**Nº de jogadores:** 1



*Esta cara não faz parte do jogo.*

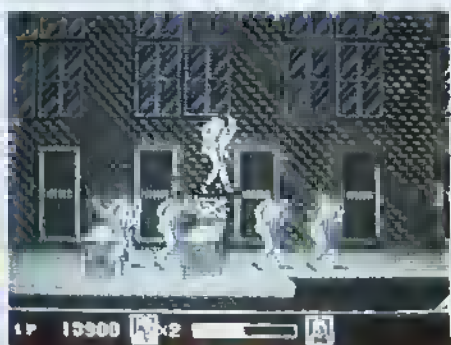




# ROLA LÁ FORA

**NOSSO CORRESPONDENTE DÁ  
AS ÚLTIMAS DA GALÁXIA**

## OS ASTROS INVENTAM SEUS PRÓPRIOS JOGOS



Parece mentira, mas não é: os grandes astros dos videogames participam pro valer na hora de elaborar os jogos. A própria idéia de fazer o jogo. Moonwalker, por exemplo, partiu de ninguém menos que Michael Jackson. Chegando num

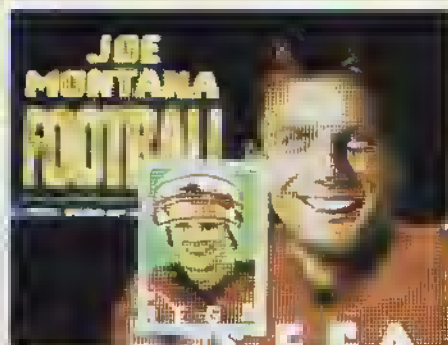


Joystick, Jackson procurou a Sega of America para perguntar se a empresa teria interesse em fazer um jogo com ele como personagem. A Sega, que não é boba nem nada, demorou aproximados 0,007 segundo para dizer sim, que tinha



interesse sim. Jackson também participou da elaboração do jogo, criticando diferentes fases e perguntando sempre: Is it fun? (É divertido?). No fim ele deu seu selo de qualidade com a frase: "você sacaram os meus movimentos".

### ASTROS II



Algo parecido aconteceu com Joe Montana (um Zico, digamos, do futebol americano) quando a Sega elaborou Joe Montana Football. Os autores do jogo chamavam continuamente o craque para fazer sempre a mesma pergunta: "Is it realistic?" Joe deu seus toques, e no fim deu o seu selo de ano.

### MASTER II AMERICANO

Olha só o novo visual do Master System II da Sega of America! Ficou mais bonito que o Mega!





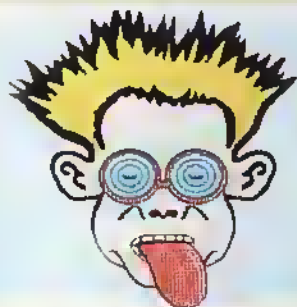
## BIG BALLISTIC BITS

A entrada da Accolade com tudo no mercado de Mega, com o novo nome de Ballistic, não era pouco. Mas, meu, as coras resolveram adrenalizar, tipo animalização mesmo. Contrataram Boris Vallejo, um ilustrador de ficção científica famoso, para fazer as embalagens. Agora, além de serem alguns dos melhores lançamentos por dentro são os mais bonitos por fora também.



## É BOM DEMAIS!

Tão rolando por aí uns mega boatos sobre uns mega jogos que vêm aí para... é isso mesmo... Mega Drive. Vamos começar do começo. Vem coisa boa: The Flintstones, Ninja Warriors, Indiana Jones III e IV (slm, para Mega Drive), Esquadrão Classe A, Judge Dredd, Corporation, Supremacy e Saint Sword. É pouco? Que tal: Back to the Future III, Allen III, Monty Python, Strider 2(!!!) e nada mais nada menos que O Poderoso Chefão slm, o videogame. Ou você tá pensando que isto aqui é revista de cinema?!



O Poderoso Chefão em vídeo game!

## GRINGO GAMES

Outro novo produtor de jogos na praça americana, por incrível que possa parecer, é a própria Sega. Até o ano passado, a Sega of America não produzia seus próprios jogos — lançava os que vinham do Japão. Mas os japoneses não conseguiam entender algumas das peculiaridades mais

peculiares dos gringos, suficientemente bem, para elaborar um jogo sobre o assunto. Do tipo: football americano, ou jogos em cima daqueles filmes bem made in the USA. A Sega americana deu tão certo que este ano as Segas dos EUA e do Japão devem dividir a produção de jogos 50/50%.



## FIQUE RICO E FAMOSO

Invente um jogo de sucesso. A mesma Sega of America aceita sugestões de terceiros, mesmo não sendo Michael Jackson. Mas avisa: qualquer sugestão precisa ser muito bem elaborada. Não adianta

mandar um recado do tipo: que tal um jogo sobre dinossauros. O endereço é: Sega of America 573 Forbes Blvd. South San Francisco, CA 94080.

## PIT FIGHTER É NOSSO!



Já disseram que o genial arcade Pit Fighter vai sair para Turbografix, para isso, para aquilo. É mentira. MENTIRA. MENTIRA! Pit Fighter vai sair para Mega Drive (Genesis) em novembro nos States. E não se fala mais nisso!



PARA  
ANUNCIAR  
NA  
**SUPERGAME**

**DISQUE:**  
**São Paulo**  
**815-8055**  
(ramal 204)

**Outras Praças:**

**RIO DE JANEIRO:**  
580-7177, 580-8881

**BRASÍLIA:**  
225-8134, 225-8141

**BELO HORIZONTE:**  
201-3927

**CURITIBA:**  
222-8007

**SALVADOR:**  
321-8500, 242-6273

**RECIFE:**  
222-4162, 222-0144

**ASSINATURAS**  
212-9800



## **SEGA PENSA EM ADIAR A FINAL**

**ELIMINATÓRIA BRASILEIRA  
DEVE SER NO GUARUJÁ**

Guarujá. É lá que a Tec Toy está pensando em fazer as partidas eliminatórias que determinarão os atletas que vão representar o Brasil no primeiro campeonato mundial de video game. Não é oficial. Tudo não passa de boatos, por enquanto. Mas a reportagem da SG conseguiu apurar pelo menos algumas histórias.

A SEGA do Japão está pensando em adiar a final do campeonato, originalmente marcada para janeiro de 1992, porque teme que as Olimpíadas de Inverno — que vão ocorrer na França na mesma época — ofusquem o brilho do seu megaevento. Enquanto a SEGA do Japão não se definir, não se saberá de nada — oficialmente.

Corre por aí, no entanto, que a primeira fase eliminatória para jogadores brasileiros deverá ser feita com fotos de tela. Provavelmente, vão valer dez jogos de Mega e vinte de Master, mas não se sabe quais ainda. Os vencedores desta fase deverão ser convocados ao Guarujá (no litoral sul de São Paulo) para disputar as eliminatórias ao vivo, com equipamentos e cartuchos da Tec Toy. Não se sabe, ainda, se vão valer os mesmos jogos nesta fase — ou se todo o mundo terá de jogar um lançamento desconhecido, como fez a SEGA of America no campeonato americano do ano passado.





# MÚSICA PARA SEUS OLHOS

**O NOVO  
MEGA-CD-ROM É  
AINDA MAIS QUENTE  
DO QUE SE PENSAVA**

**POR ERNESTO SONORO**

Esta vez a turma da SEGA do Japão caprichou legal. Segundo todos os relatos, a SEGA CD-ROM superou até as expectativas mais otimistas. Não vai ser nem um pouco barato, mas vai ser bom — mesmo. Com uma boa TV e duas belas caixas de som, será como se tivesse um arcade em sua casa.

Mas do que se trata... exatamente? O CD-ROM é um Compact Disc Player adaptado para jogos de vídeo game da geração "4.5" e é acoplado ao Mega Drive. Os jogos não serão mais em formato de cartuchos e, sim, Compact Discs. A grande vantagem disso é que um Compact Disc tem capacidade de armazenar quase **400 vezes** a quantidade de informações contidas no cartucho de maior capacidade, lançada até agora para Mega (Star Control, com 12 megabit). Na prática, isso traduz jogos muito mais detalhados e bonitos, mais reais e complexos, com um potencial de duração maior (preparem-se para chegar na 200ª fase).

## **6 Megabit de RAM**

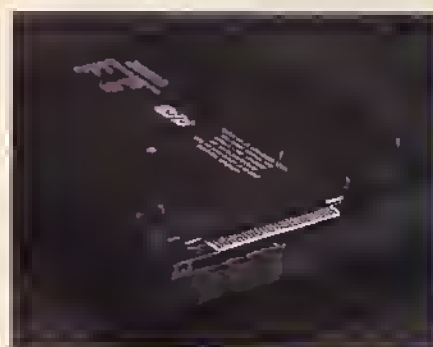
Como se tudo isso não bastasse, a SEGA colocou surpreendentes 6 megabit de memória RAM no CD-ROM, o suficiente para converter os programadores de jogos durante um bom tempinho. Isto para não falar do som e dos efeitos sonoros, que terão a mesma qualidade de



um CD. Aliás, quando não estiver jogando, você pode curtir seu CD favorito de Vivaldi ou dos Dead Kennedy's numa boa. Para garantir um som perfeito mesmo, a SEGA instalou a mesma ante estéreo de alto canais das suas máquinas de arcade.

## **As "Internas"**

O resto, como se sabe, é capacidade de processamento. É o que não falta nesta gostosura. A SEGA colocou um processador MC 68000, ainda mais rápido que o do Mega Drive. Este processador complementa e trabalha em conjunto com o do Mega Drive, permitindo truques como "scaling" (um efeito de zoom) e "rotation" (gira objetos da tela em até 360 graus). Com isso, a



SEGA conseguiu acabar com uma das principais vantagens do Superfamicom (Nintendo), oferecendo os mesmos recursos.

## **Jogos Mil**

O CD-ROM já está saindo no Japão junto com alguns jogos. Mas logo, logo vem muito mais: 27 empresas diferentes já estão trabalhando em jogos para o novo sistema. O CD-ROM deverá chegar nos EUA no segundo trimestre de 92. Quando vai plantar no Brasil, ainda é uma incógnita. Se valer o exemplo de Game Gear, o lançamento nacional será quase simultâneo com o americano. O problema é que os altos impostos de importação no Brasil poderão levar o preço para três vezes o preço japonês, que deverá ser de US\$ 370.

## **Ficha Técnica**

### **CD-ROM**

<b>Processador</b>	<b>MC 68000</b>
<b>Velocidade/</b>	
<b>Relógio</b>	<b>12.5 MHz</b>
<b>RAM</b>	<b>6 Megabit</b>
<b>ROM</b>	<b>1 Megabit bios</b>
<b>Áudio</b>	<b>8 canais PCM</b>



# AGORA, SEUS INIMIGOS ESTÃO





## PRODUTOS IMPORTADOS

ASA



Seu desenho revalucionária é de deixar qualquer um de boca aberta. Inclusive seus inimigas, e aí você aproveita e acaba com eles com o autofire.

Esse aqui parece um comando de avião: tem botões na própria empunhadura e possui ventosas para fixação em superfícies lisas. Ideal para mandar tudo pelas ares.



MANCHE

## JOYSTICKS PARA O MASTER SYSTEM: MAIS GOSTOSO DE JOGAR, MAIS FÁCIL DE GANHAR.

Preparar, apontar, fogo: chegaram os novos Joysticks para o Master System. Eles melhoram seu desempenho, porque dão mais liberdade de ação e movimento. Assim você destrói seus inimigos com muito mais conforto, e faz manobras ainda mais radicais. Acerte sua pontaria e escolha a que melhor se adapta a você. Depois de errar a alvo, não adianta falar palavrão.

Tem alavanca de comando de alta precisão e ventosas para fixação em superfícies lisas. Só não é igual a um fliperama porque você joga quantas vezes quiser.



ARCADE

## CONTROLE REMOTO SEM FIO

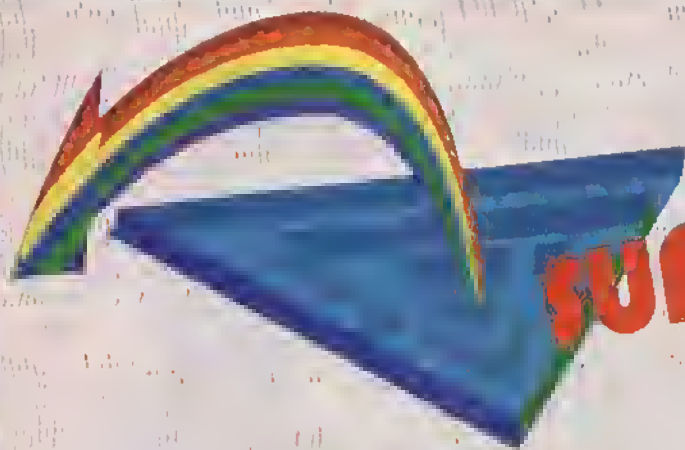


Chegue mais perto: ele funciona por meio de raios infra-vermelhos e permite total liberdade de movimento a uma distância de até 5 metros. Você destrói seus inimigos sem fio sem dó nem piedade.

**TEC VOY**

A gente sempre acerta no alvo.





# SUPERJOGOS

Os títulos nacionais mais badalados da temporada

## Oba! Vem aí o bravo Asterix

A Tec Toy está prometendo uma lista e tanto de títulos nacionais a serem lançados até o final do ano. A próxima data ideal para você dar aquela mordida legal em casa tá chegando aí. É, acertou. O Dia da Criança. Aquela

descoladinha maneira que faz você encarar a data numa boa. Mesmo com alguns aninhos a mais sobrando no pedoço.

Bem, para o Dia da Criança, estão prometendo: Galn Ground e Dynamite Duke, da

Sega e ainda Phellus e Burning Force, da Namco, todos para o Mega Drive.

Até o final do ano, daí você aproveita pro morder na Natal, a promessa é o lançamento do jogo Asterix in Egypt, da Sega para o Master System.



### O famoso baxinho em Master System!

Baseado no genial quadrinho de Uderzo & Goscinny, o jogo reproduz todos os detalhes da simpática aldeia gaulesa que resiste à dominação romana.

O jogo começa com Asterix tomando uma dose da poção mágica do druida. A cada fase você pode escolher se vai continuar jogando com Asterix ou com Obelix. Os inimigos são romanos escondidos por todo a



parte. Os obstáculos podem ser javalis, menires, troncos de árvores secos que atiram maçãs, tachos que escondem chaves e o cãozinho penteado Idelatlx.



### FICHA TÉCNICA

Jogo: Asterix in Egypt

Console: Master System

Dificuldade: Moleza

Nº de jogadores: 1 ou 2

Como? Você não está entendendo nada? Então, peça a seu pai pro mostrar as histórias de Asterix pro você e vá treinando.



# BURNING FORCE

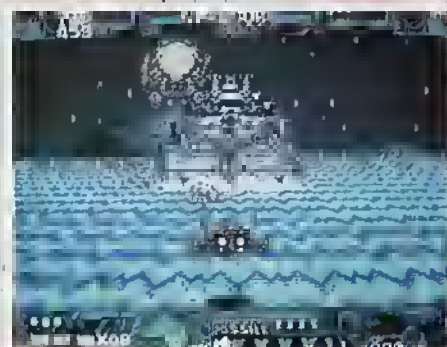
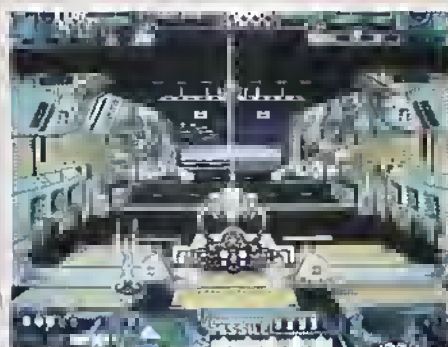
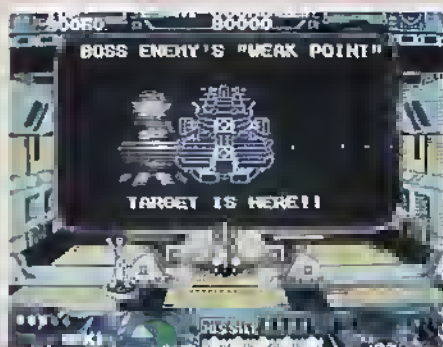
## ECOLOGIA E MUITOS TIROS!

Uma poderosa organização terrorista, conhecida apenas como N.A.C., com forças espalhadas por todo o mundo, criou um terrível emissor laser: o "EL". Ele é capaz de destruir por inteiro a camada

de ozônio do planeta.

Estamos em 1999, e as forças de defesa dos países que lutam contra a N.A.C. não têm mais condições de enfrentar o exército terrorista. As esperanças foram depositadas

nesta que parece ser a última missão: o Freedom Fighter. Trata-se de um caça veloz e bem armado, sem vínculos com nenhum país, e terá de ser pilotado por alguém corajoso e astuto.



## CONTRA OS TERRÍVEIS MUTANTES DO DR. ASHE!

Por volta de 2091, a deterioração da camada de ozônio estava queimando as pessoas vivas. Os homens criaram uma raça de mutantes

para suportar o terrível aumento da temperatura na Terra. Mas eles estão ameaçando apoderar-se do que restou do planeta,

liderados pelo cientista Dr. Ashe.

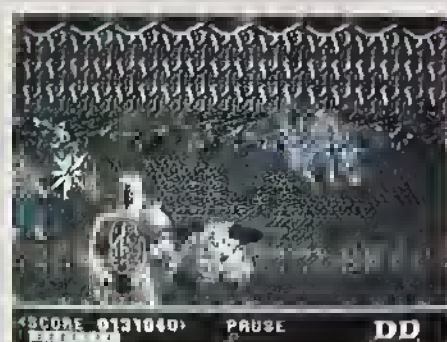
O único herói que pode acabar com as intenções do malvado Dr. Ashe é Dynamite Duke. Guerreiro que tem um braço blônico, chutes, murras mortais e fogo capazes de liquidar com a exército de mutantes.

Você deve guá-lo até as bases do exército em Rantan para combater no confronto final com o Dr. Ashe.

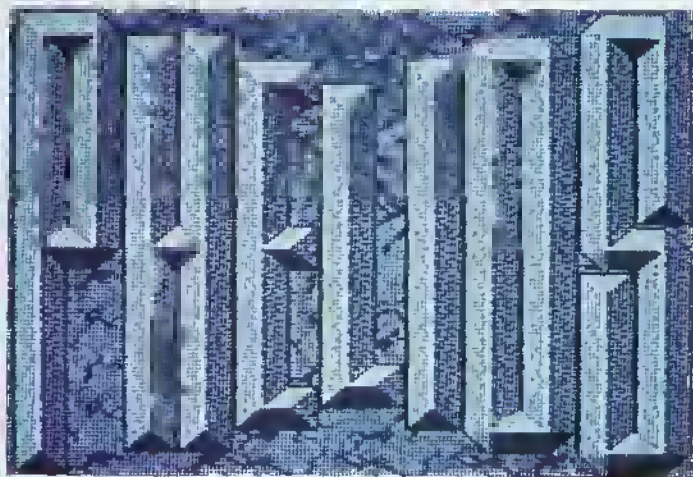


### FICHA TÉCNICA

Jogo: *Dynamite Duke*  
Console: *Mega Drive*  
Dificuldade: *Moleza*  
Nº de jogadores: 1





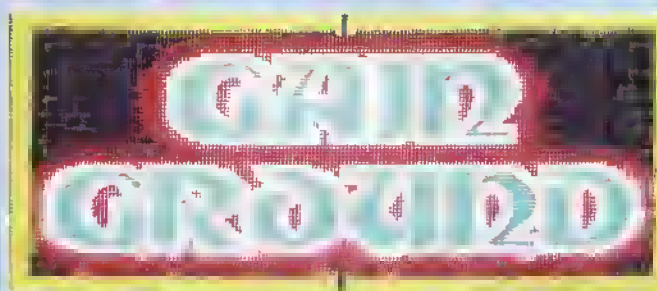
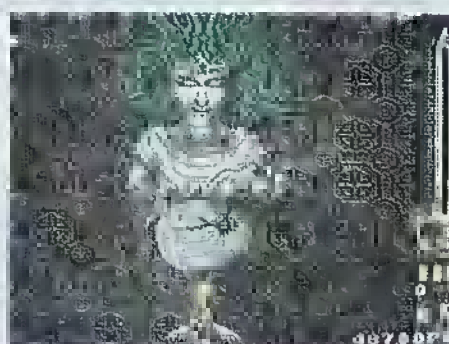
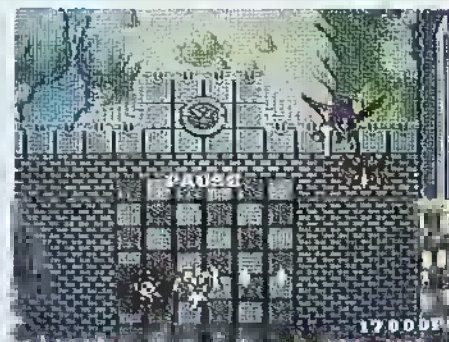
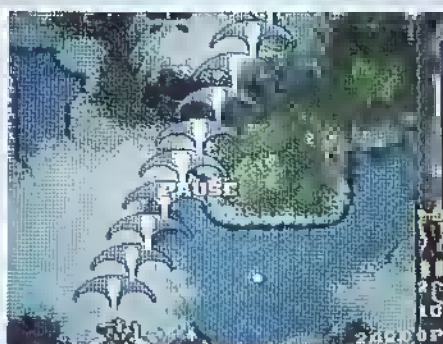


## MONSTRO COMBATE ENTRE OS DEUSES!

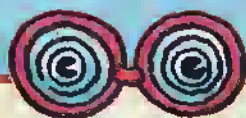
Guerra entre as deuses. Apala, a deus da Sal, vai maver a Terra, as céus e a munda subterrânea para resgatar Ártemis, a deusa da Lua. Ela foi raptada por Typhan, terrível ditador da escuridão. Não sabemos quanta tempo poderá resistir. Galapanda seu cavala

alada, Pégasas, Apala parte em busca de Ártemis, empunhando sua espada de luz.

São sete fases de combate em mundas infestadas de mantras. Conquiste poderes especiais e fique mais forte para enfrentar Typhan e salvar Ártemis.



## ÓTIMO EM 8, É MELHOR AINDA EM 16 BIT!



### FICHA TÉCNICA

Jogo: Gain Ground

Cansale: Mega Drive

Dificuldade: Maderada

Nº de jogadores: 1 ou 2



Gain Ground era uma competição entre hamens e andróides, numa época distante da nossa. Os hamens, hábeis lutadores, tinham a abjetiva de encontrar a saída de um labirinto cheia de andróides perigosas.

Um dia, na hora da competição começar, e com a estádio lotada, aconteceu a inesperado. O Computador Central que controlava as andróides entrou em pane ameaçando inocentes.

Os três lutadores de Gain Ground se uniram para atravessar o labirinto e destruir o Computador Central. Eles precisam de toda a ajuda possível.





# PODIUM

**COMPARE OS RECORDES  
BRASILEIROS COM OS  
DO PRIMEIRO MUNDO**

## RECORDE SUPERGAME

Se você conseguiu um score  
caqueles, tire uma foto da  
tela e mande pro CHEFE.

E-Swat 333.800

Marcel M. Campos

São Paulo, SP



### FANTASY ZONE II

99.663.700

Allan Hiramatsu Azevedo



### AZTEC ADVENTURE

3.511.500

Marcos Roberto Peripato



### AFTER BURNER

16.018.800

Rogerio Hitoshi Aizawa



### ALTERED BEAST

479.400

Neemias Pereira dos  
Santos

## RECORDES DO MASTER CLUBE DESTE MÊS

Alex Kidd M.W. **3.000.000**

Alex Kidd L.S. **653.500**

Alex Kidd S.W. **999.900**

Assault City **2.663.000**

Astro Warrior **999.900**

Battle Out Run **130.150**

Black Belt **9.999.900**

Blade Eagle 3D **260.300**

Castle of Illusion **999.990**

Choplifter **9.999.900**

Cloud Master **2.411.800**

Dead Angle **9.999.990**

Double Dragon **9.999.990**

Dynamite Dux **9.942.390**

E-Swat **333.600**

Fantasy Zone The Maze

**536.850**

Galaxy Force **456.600**

Gangster Town **4.011.200**

Global Defense **1.124.200**

Golden Axe **267**

Hang On **9.999.870**

Kenseiden **5.014.600**

Maze Hunter 3D **703.000**

Missile Defense 3D **820.000**

Moonwalker **999.990**

Marksman Shooting **999.700**

Out Run **56.162.620**

Out Run 3D **46.383.210**

Paper Boy **115.820**

Poseidon Wars 3D **208.244**

Pro Wrestling **9.999.900**

Rambo III **97.850**

RC Grand Prix **\$1.959**

Rescue Mission **2.504.000**

R. Type **1.232.300**

Safari Hunt **1.735.300**

Shapes and Columns

**2.126.100**

Shinobi **8.733.400**

Shooting G. **999.100**

Space Harrier 3D **33.954.960**

Super Cross **4'04''41**

Thunder Blade **2.759.000**

Trap Shooting **999.600**

Vigilante **99.900**

Wanted **270.300**

Wonder Boy **1.099.990**

World Grand Prix **0.21''**

Zaxxon 3D **292.100**

Zillion II **9.999.990**

## RECORDES INGLESES

R. Type 1.160.400

Super Monaco 7° Grand Prix

Castle of Illusion 247.800

Atomic Robokid 338.100

Shadow Dancer 1.605.200

Strider 495.500

## RECORDES AMERICANOS

Black Belt 9.971.700

Choplifter 3.327.20

Cloud Master 502.700

Kenseiden 999.900

R. Type 1.159.300

Vigilante 70.200

Hang On 4.125.08

Castle of Illusion 136.000

Moonwalker 569.000

Shadow Dancer 1.227.100

Strider 134.250

Altered Beast 10.455.400





## Grande variedade de jogos saindo do forno na terra de Tio Sam

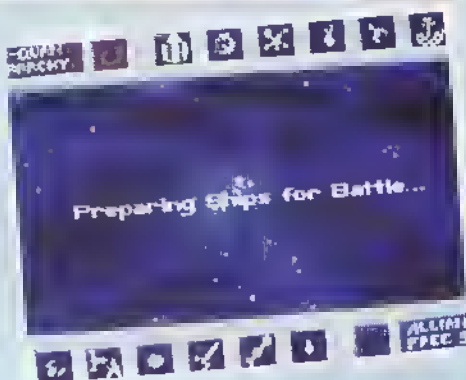
Tem de tudo saindo aos montes nos States. Chega a ser um pouco demais para quem, como o velho e bom Chet, mamou naqueles antiquados arcades do tipo Ms. Pac-Man e Space Invaders. É jogo de tiro,

de aventura, de ação, rote playing, uns esportes meio esquisitos... Mas deixe o chatinho em paz, e vamos ao que interessa. Este mês tem desde Star Control, um jogo de estratégia misturado

com tiro para nerds até Toe Jam & Earl, um baratão de engraçado. Tem ainda Celtics & Lakers, um quase clássica de basquete. E para old timers, como o Chet, a nova versão do saudoso Space Invaders.



Star Control é um jogo de 12 mega de memória, o que possibilita grande variedade na escolha das maneiras de jogar. Tudo gira em torno da colonização e dominação do espaço. Pode parecer tolo num primeiro momento, mas não é. De um lado, é um jogo de estratégia, de outro, um jogo de tiro muito sofisticado. Você deve optar se quer estratégia, ou somente a parte de tiro. Caso queira ir logo ao combate, deixe o computador fazendo estratégia pra você e fique apenas olhando (pra aprender) e entre depois na fase dos tiros ou vice-versa. Na fase de estratégias você toma uma série de decisões do tipo: a exploração com fins econômicos de estações espaciais, ou a colonização do espaço. A partir de suas estratégias, você pode conseguir ou não os recursos



necessários para aumentar sua frota de naves espaciais. Cedo ou tarde (pode demorar) você acaba confrontando-se com o inimigo. Pra não dançar, você tem de conhecer bem as características de cada nave. É aqui que o jogo pode parecer chato porque você é atingida sem a menor chance. Mas não desista, é um dos jogos de tiro mais sutis de todos os tempos.

Gratificamente, Star Control tem seus momentos, embora não se compare com jogos como Sonic

ou Altered Beast. O som divide as opiniões. Para alguns, é pobre. Para outros, é exótico e um tanto quanto Zen.

O desenrolar dos acontecimentos é lento quando se sabe jogar. combates também, já que o jogador sábio vai passar um bom tempo fugindo.

Trata-se, então, de um jogo para adultos e crianças bem expertas. O desafio é enorme e dificilmente você vai esgotar este cartucho.



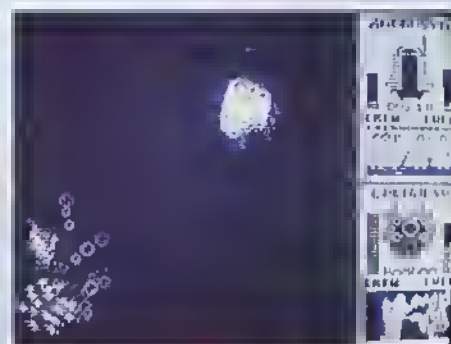
### FICHA TÉCNICA

Jogo: *Star Control*

Console: *Mega*

Dificuldade: *Programável*

Nº de jogadores: *1 ou 2*





# SPACE INVADERS

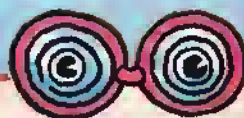
Space Invaders já é um jogo clássico. Começou como "pocket game", depois iniciou a febre de fliperama na virada da década de 80, e mais tarde foi sucesso no console de 2ª geração da Atari. Agora foi adaptado para Mega Drive e lançado nos States. O enredo é clássico: fileiras de alienígenas estão chegando, e você tem de acertá-los pra que não invadam a parte de baixo da tela. O novo programa foi bem

desenhado e conta com armas diferentes: cápsula que desce do espaço e paralisa os invasores durante 10 segundos, raio de longo espectro (quanto mais você aperta, mais longe vai), e na fase da Lua, há uma cratera que impede você de atirar em linha reta, fazendo o jogo ficar superemocionante. Atenção: não confunda a Atari Co. (a fábrica) com o console de 2ª geração. A empresa é bem maior e foi pioneira nos arcades de fliper.



**FICHA TÉCNICA**  
**Jogo:** Space Invaders  
**Console:** Mega  
**Dificuldade:** Radical  
**Nº de jogadores:** 1

Toe Jam & Earl são alienígenas do planeta Funkatron caídos na Terra graças a uma manobra desastrada de Earl. Felizmente pra nós, eles aterrissam nos States como o mais divertido video game do final deste século. Pra poder voltar a curtir a galáxia, eles devem reunir os pedaços da nave, que ficou destruída. Enquanto isso, vão



**FICHA TÉCNICA**  
**Jogo:** Toe Jam & Earl  
**Console:** Mega  
**Dificuldade:** Moderada  
**Nº de jogadores:** 1 ou 2



se divertindo como podem: dançando rap e funk e comendo frituras deliciosas, que dão o maior "speed" neles. Soltam sonoros arrotos, darmeem na fela, são flechados pelo cupido e ficam gamados por dançarinas havalanas. São vinte fases, e você pode escolher se joga com Toe Jam, Earl, ou com os dois.



# LAKERS VERSUS CELTICS

N.B.C. Celtics X L.A. Lakers não é exatamente uma novidade, mas é um jogo de esportes que faz cada vez mais sucesso lá fora. O jogo é tão real que o treinador vibra com os seus acertos e torce o nariz pra suas bolas fora. Você fica naquela emoção ao arremessar a bola do outro lado do campo nos 3 segundos finais da partida. Mas o árbitro é super-rigoroso e didático, aplta e explica qual foi a sua mancada.



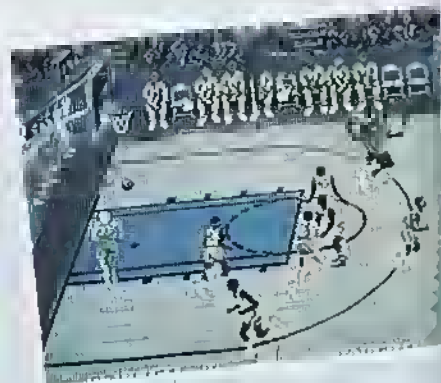
## FICHA TÉCNICA

Jogo: N.B.A. Celtics X L.A. Lakers

Console: Mega

Dificuldade: Programável

Nº de jogadores: 1 ou 2



# Chamonix

## CHAMONIX GAMES

34 S.E. 2ND AVE-SUITE 210 • DOWNTOWN PHONE: (305) 372-0087/FAX: (305) 372-0031  
MIAMI • FLORIDA • ZIPE CODE 33131

Vendas de aparelhos e fitas originais para NINTENDO, GENESIS, SUPER FAMICOM, SUPER NINTENDO (NES), GAME BOY, MASTER SYSTEM II, GAME GEAR, NEO GEO, LYNX, TURBO GRAFX, PC ENGINE, AMIGA e outros.

Se você quer abrir uma locadora ou incluir games, consulte-nos, pois temos os melhores preços de fitas e aparelhos.



SUPER NINTENDO



ATENDEMOS  
SÓ LOCADORAS  
E LOJAS.

IMPORTAÇÃO PRÓPRIA.

VENDAS  
SÓ POR  
ATACADO.

Temos todos os lançamentos e os melhores preços. Agora em Miami, uma loja especializada em games. Visite-nos.

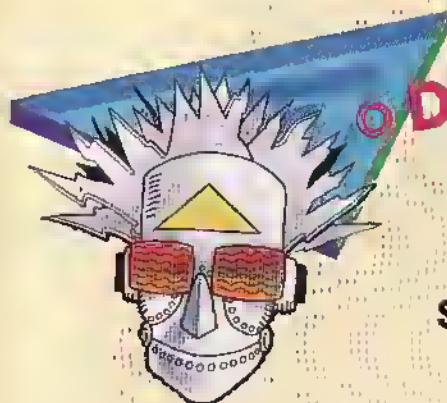
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

CONTATOS NO BRASIL:

FONES: (011) 458-5122/66-3318 FAX: (011) 458-5565

SOMOS PIONEIROS EM GAMES





# O DR. KI SAB

## O QUE VOCÊ NÃO SOUBER, O DR. SABE!

Quería saber por que nas fitas do Mega Drive como E-SWAT, THUNDER FORCE II, e BATMAN a tela de apresentação aparece borrada.

**Anderson Luís de Farias Soares,**  
Natal, RN

**R:** Espero que tenha lido a SG nº 2 (Pau nos Piratas). Caso contrário, informamos que você tem em mãos legítimos cartuchos piratas.

O Rapid Fire pode ser usado no Mega?

Quais são os nove jogos que alimentam o SEGA CD-ROM no Japão?

**Vinícius M. de Andrade,**  
Pelotas, RS

**O Dr. Ki Sab responde:**

Pode ser usado sem problemas, mas a melhor é um joystick com turbo individual.

Os jogos são um supersegredo industrial, mas nós já descobrimos alguns: NOSTALGIA (de mistério), HEXAGON TYPE (de tiro), um RPG ainda sem nome e SUPER MONACO GP II com quase todas as telas digitalizadas.

Os jogos de fliperama são os mesmos do Master e Mega?

O Brasil só importa cartuchos?  
**Vanderlei da Silva Cardozo,**  
Toquaritinga, SP

**R:** Não são iguais porque o processador do Mega não é tão poderoso e rápido quanto o do Arcade, portanto não tem tanta riqueza de detalhes.

**R:** A Tec Toy monta seus cartuchos em Manaus a partir dos chips fornecidos pela SEGA. Já existem bootlegs de jogos 100% brasileiros.

Quería saber se dá pra escolher fase em Sonic.

**Ricardo de Freitas Netto,**  
Vitória, ES

**R:** Na tela título aperte ↑ → ↓ ← Repita duas vezes até ouvir um som distinto. Aperte Reset segurando A, B, C e o direcional à direita, sem soltar os botões. Aperte Start quando aparecer o rosto de Sonic.

Gostaria de saber como conseguir vidas infinitas para o jogo E-SWAT do Mega Drive. E também como passar da segunda fase. Obrigada.

**Paulo Alexandre Pavin,**  
São Paulo, SP

**R:** Quanto às vidas infinitas, a maior probabilidade é de não haver. Não sei se você sabe, mas no mundo dos games, nada se pode afirmar com absoluta certeza. Quanto a passar da fase 2, dê uma olhadinha em Dicas do Leitor, OK?

## CLASSIFICADOS SUPERGAME

Vendas, Tracas e Recados Pessoais da Videadimensão..

### VENDO

Uma Pistola Light Phaser (Master) ou troco por uma fita Pshico Fox. Tratar com Ubirajara, Fone: (021) 205-6209/556-3485.

Phantom System com dez jogos, três joysticks e um adaptador J-72. Todos em ótimo estado de conservação. Tratar com José Ricardo, Rua Batista de Carvalho, nº 10-46, Bauru, SP, CEP 17010, Fone: (0142) 23-9981.

### TROCO

Um Master, Rapid Fire, Pistola e nove fitas (Ghouls'n Ghosts, Rambo III, Alex Kidd in Miracle World, Golden Axe, Vigilante, Space Harrier, R-Type, Caça-Fantasma, Out Run). Tudo isso por um Mega Drive! Tratar com William, Rua Antônio S. Bueno, nº 296, Jd. Nazareth, S. Bernardo do Campo, SP, Fone: (011) 419-8561.

Ou vendo jogos para Mega Drive de 16 bit Importados como Tecnocop (Policia do Futuro), Final Zone, Truxton, Fire Shark. Tratar com Crístopher Dantier, Av. 15 de Novembro, nº 383, Bloco II, Ap. 1101, Centro, Campos, RJ, CEP 28035, Fone: (0264) 23-6171.

Master e dinheiro por um Mega Drive. Marcelo Borba Montelro, Av. Teixeira Passos, nº 239, Porto Alegre, RS, CEP 91900.

Você também pode anunciar. É de graça, aproveite! É só mandar para:

**Classificados Supergame**  
Caixa Postal 9442  
São Paulo, SP  
CEP 01151  
Brasil

# Master S



JÁ VEM COM O JOGO ALEX KIDD  
COM O CARTUCHO JOGOS

Aproveite que agora o Master System® II vem co  
Compre logo o seu que c

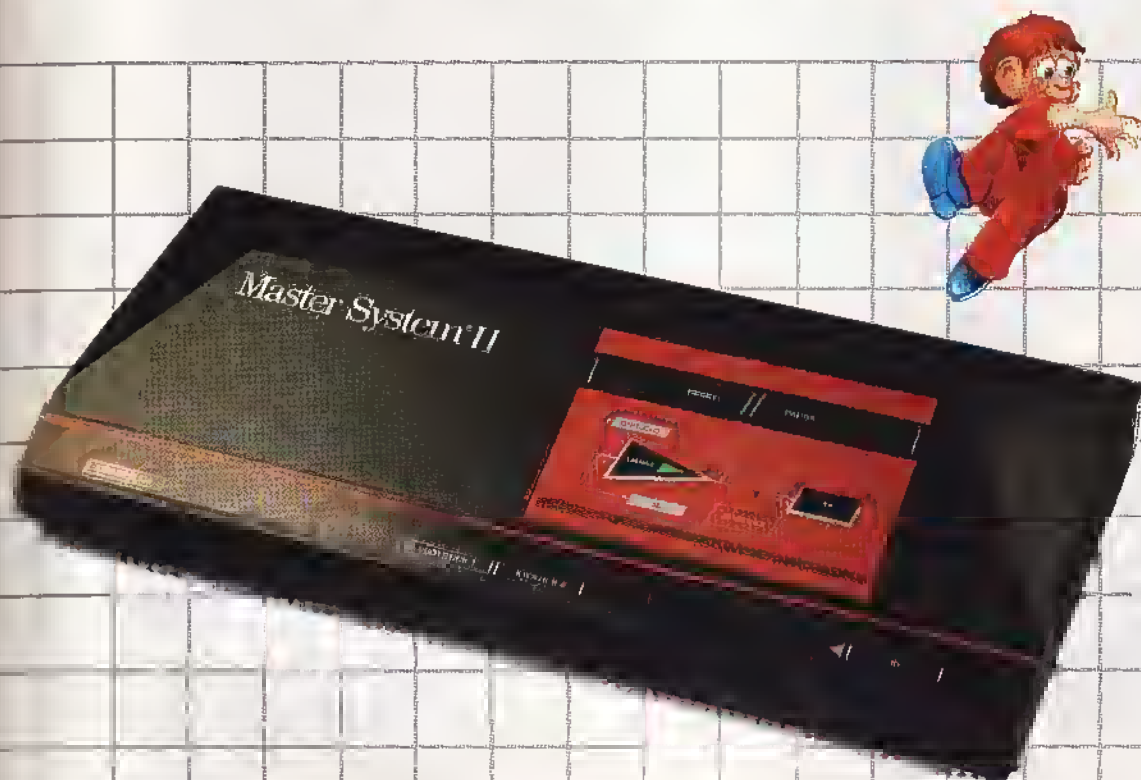
**SEGA**

\* Acompanha 1 joystick.





# System II.®\*



UMA MEMÓRIA E AGORA TAMBÉM  
DE VERÃO NA EMBALAGEM.

Um conjunto de Jogos de Verão totalmente grátis para você.  
A promoção é por tempo limitado.

JOGOS 3-D E A PISTOLA LIGHT BLASTER  
SÃO COMPATÍVEIS COM O MASTER SYSTEM II  
VENDIDOS SEPARADAMENTE.

TEC TOY

## AZTEC ADVENTURE (Master)



Seleção de fases: antes da tela título aparecer, aperte o direcional 5 X pra cima. O menino cai e vira pra direita. Antes de ele jogar os sacos de dinheiro, aperte o direcional 3 X pra direita. Quando ele virar à esquerda, aperte 1 X pra esquerda.



## As 7 + pedidas do mês na Hotline da Tec Toy



## GHOULS'N GHOSTS (Master)

Para passar na 5ª fase use a magia do escudo, se necessário. Nesta fase é importante possuir todo o equipamento dourado, só assim consegue-se chegar ao final. Obs.: volta-se várias vezes ao início até se conseguir a vestimenta dourada.



## ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD (Master)

Para conseguir caixas extras de tesouro, na 4ª fase, dentro da caverna, você encontrará um buraco com um cano; cala nesse buraco e agache, andando para a direita. Você encontrará uma passagem secreta que lhe dará mais duas caixas de tesouro.



## CASTLE OF ILLUSION (Master)

Primeira porta: para derrotar a caveira, corra em sua direção em um dos cantos; antes que ela jogue as folhas, pule em sua cabeça. Repita este procedimento 4 X.

## LAST BATTLE (Mega)



Para derrotar o inimigo da 3ª fase, é necessário que você esteja com o seu nível de energia completo. Fique agachado socando o inimigo até que ele fique sem energia, depois basta levantar-se e esmurrá-lo no tórax.



## E-SWAT (Mega)

Para sair da prisão suba no primeiro carrinho à esquerda até a primeira entrada para os andares superiores. Quando chegar na porta B-1, vá pela direita e entre na cela que possui uma passagem. Desça e encontre a saída. Destrua todos os inimigos.







Black Belt  
Chopliifter  
Gangster Town  
Missile Defense 3D  
Shooting G  
Super Futebol  
Alex Kid M. World  
Astro-Warrior  
Aztec Adventure  
Wanted  
S. Futebol II  
Shapes and Columns  
Paper Boy  
Zaxxon 3D  
Space Harrier 3D  
Maze Hunter 3D  
Poseidon Wars 3D  
Dead Angle  
Dynamine Dux  
Super Tennis  
Altered Beast  
Rambo III

Blade Eagle 3D  
Out Run  
Psycho Fox  
Super Monaco GP  
Ghouls'n Ghosts  
Double Dragon  
Jogos de Verão  
Thunder Blade  
Vigilante  
RC Grand Prix  
Shinobi  
Kenseiden  
E. Swat  
Moon Walker  
After Burner  
Golden Axe  
Galaxy Force

Super Futebol  
Shapes and Columns  
Golden Axe  
Last Battle  
Moon Walker

Truxton  
Super Monaco GP  
Castle of Illusion

Joystick M. System  
Joystick Asa  
Joystick Manche  
Joystick Arcade  
Joystick S/Fio C/R.

## Game Gear

Cartuchos Game Gear S.A  
Cartuchos Game Gear S.C

## Rapid Fire

Adaptador para Mega  
Adaptador AC. Game Gear

Mini Bit  
Cartela Mini Bit A  
Cartela Mini Bit B  
Telepapo  
Pense Bem  
Livros Pense Bem  
Mini Game Série Master Sort.  
Mini Questron  
Questron  
Mini Game Sort.

Bee Bop  
Video Driver Jr.  
Video Driver Turbo  
Dancing Mônica  
Dancing Cebolinha  
Sabre C/ Remoto  
Rockin' Beat

# PROGAMES

O MUNDO DOS GAMES

Papai, no Dia das Crianças vamos brincar juntos com um presente Progames!

**Faça Parte Deste Universo!**  
Venda, compra, locação, tocas de equipamentos e acessórios. Assistência técnica especializada em games.

**Últimas Novidades!**  
Games novos: você encontra primeiro na Progames! Mantém sua carta, pedindo catálogo atualizado.

**Assessoria Completa Gratuita!**  
Para futuros locadores de games e para locadoras de vídeo interessadas em games. Desde treinamento até instalações.

**Franchising Progames!**  
São Paulo, Interior e outros Estados. Seja você mais um da família.

**Lojas e Vendas:**

**São Paulo**

**Lapa**

Rua Albion, 65 2º andar, Conj. 24 CEP 05077 - Fones: 831-5787/261-7935

**Tatuapé**

Rua Serra do Japi, 766 - CEP 03309 - Fones: 941-9957/295-5683

**Jardins**

Av. Paulista, 807 - 6º andar - Conj. 604 - Fone: 284-0785/283-5478

Número 1!



**Franchising**

**São Paulo**

Perdizes - R. Paraguassu, 334 - CEP 05006  
Fone: 826-9460

Santana - R. Voluntários da Pátria, 3229 - CEP 02401  
Fone: 950-6329

**Guarulhos - SP**

Av. Paulo Facchini, 525 - CEP 07110 - Fone: 209-0971

**Santo André - SP**

R. Padre Manoel de Paiva, 120 (esq. R. das Monções)  
CEP 09070 - Fone: 444-9398

**São Caetano do Sul - SP**

R. Amazonas, 890 - CEP 09520 - Fone: 441-9429  
**Brasília - DF**  
Praça Raul Leme, 296 - CEP 12900 - Fone 433-0998

Master System

Nintendo



Super Famicom

**Ribeirão Preto - SP**

Informações - Fone: (016) 635-2322

**Rio de Janeiro**

Tijuca - R. Major Ávila, 242 Lj. F - CEP 20511  
Fone (021) 264-8336

**Belo Horizonte**

Av. do Contorno, 6283 Lj. 07 Savassi - CEP 30110  
Fone (031) 225-8121

**Brasília**

SCLN - 313 Bloco E Lj. 64 - CEP 70766 - Fone: (061) 274-3311

**Campo Grande - MS**

Rua Pedro Celestino, 1717 - em frente ao Cebras - CEP 79100 - Fone (067) 624-5334

**Vitoria**

R. Aleixo Neto, 1490 Lj. 1 - Praia do Canto - CEP 29050  
Fone: (027) 226-0639

**BREJO**

São José do Rio Preto (SP) - Salvador (BA)